Vol.135 発売日迫る！PS2ソフト最新情報＆「ポポロⅡ」「ジオンの系譜」徹底攻略!!

電撃 プレイステーション PlayStation

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年2月25日発行（隔週金曜日発行）第6巻第5号通巻131号
2000 2/25
定価490YEN



大特集

ついに発売された「ガンダム」超大作！
その全貌に迫る最深度攻略スタート!!

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜



電撃 PlayStation2

発売迫る！ここまで見えた
PS2ソフトを完全チェック!!

リッジレーサーV
実況ワールドサッカー2000
FANTAVISION
ETERNAL RING
EVERGRACE
A列車で行こう6
鉄拳TAG TOURNAMENT

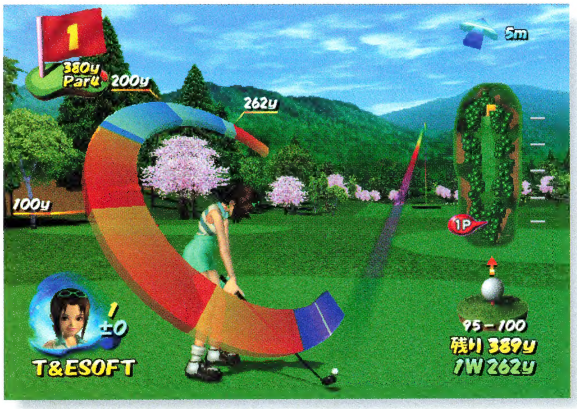
徹底攻略

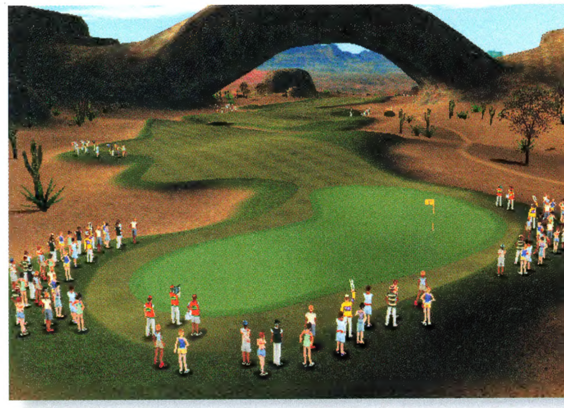
ときめきメモリアル2
ヴァルキリープロファイル
パラサイト・イヴ2
CHASE THE EXPRESS
サモンナイト

ストーリー中盤からラストダンジョンまで完全攻略！
ポポロクロイス物語Ⅱ

基礎知識からボス攻略、ゲームスタートを徹底フォロー!!
ベイグラントストーリー

PlayStation®2







ゴルフゲームは、もっともっと楽しくなる!

“もっと楽しいゴルフゲームが欲しい！”
そんなキミの願いをT&E SOFTがかなえます。
ゴルファーがつくれる、コースがつくれる、ストーリーがつくれる。
ゴルフゲームに新風を吹き込む楽しさを満載して、ゴルフの楽園ここに誕生。











プレイステーション2
と一緒に、
ぜひどうぞ！











T&E SOFT

GOLF パラダイス

プレイステーション2専用ソフト

ストーリーモードは一生モノのおもしろさ！

7人のキャラクターからキミのお気に入りを選んでプレイできるストーリーモード。アマチュアゴルファーが、世界大会"マスターエンペリウム"の制覇を果たすまでを描く熱き闘いのストーリー。次々に現れるライバルたちと競いながらキミだけのキャラクターに成長させるんだ！ コース、キャラクター、ゴルフギア、ゲームモードがどんどん増える楽しさも二重マル。



●ストーリーモード

キミだけのオリジナルコースが簡単につくれちゃう！

世界初。
コース自動生成システム
Genesys-G
搭載！

どんなに楽しいゴルフゲームでも、いつも同じコースでプレイしてちゃ楽しさ半分。そこでT&E SOFTからの新提案。コース設計の難しい部分はPS2にぜんぶおまかせ、キミのリクエストを伝えるだけで簡単にコースがつくれちゃうコース自動生成システムGenesys-G！ キミがつくったコースでトモダチと勝負すれば楽しさ倍増。



●全体設定
コース全体の難易度と種類（6タイプ）を選ぶだけで完成します。



●ホール設定
1ホールごとに13種類の細かな設定を行うことができます。

2000.3.4 ON SALE

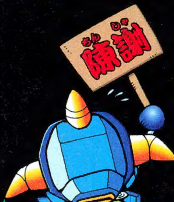
標準価格 **5,800円**（税別）

体験版配付

PLAYSTATION® FESTIVAL 2000
2000年2月19日（土）・20日（日）AM10:00～PM5:00（一般公開日）
幕張メッセ（日本コンベンションセンター）国際展示場北ホール（9ホール）

T&Eの最新ゲーム情報をGET!
http://www.tes.co.jp
株式会社 ティーアンドイーソフト





言い訳しません。とにかくゴメンナサイ。本当にゴメンナサイ！「BRAVE SAGA2」の発売を、5月に変更させていただきました。すべてのキャラのファンが納得でき、そして絶妙なゲームバランスを保ったものとするため、開発スタッフは日夜努力を続けてきました。より楽しくより良いものをお届けするために、「この技は強力すぎだよ!」「この勇者の登場シーンを増やせ〜!」とスタッフ一同が熱いバトルを繰り広げています。この結果、もう少しだけお時間をいただくことになりました。きっときっと、みなさんが満足できるソフトに仕上げますので、いましばらくお待ちください。



予約キャンペーン全員プレゼントは3月上旬に発送します

特報!!
全員プレゼントキャンペーン第2弾実施決定！ ※詳しくは4月発売のゲーム誌、アニメ誌をご覧ください

2000年5月発売予定
予価7,800円（税別）

— あそびは文化 タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp

Game Index

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。ＭＣ…メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＡＪ…アナログジョイスティック、ＡＣ…アナログコントローラ、ＮＣ…ネジコン、ＴＣ…対戦ケーブル、ＤＳ…ＤＵＡＬ ＳＨＯＣＫ、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

Contents

2000.2.25 Vol.135

電撃PlayStation 2

電撃特報

攻略Station

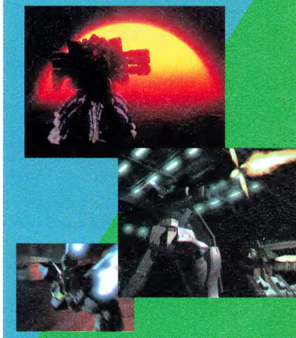
電撃SoftStation

総力特集

Regular







KONAMI

コナミで学んでコナミに入社!!

まだ、間に合う! 特別説明会参加者受付中

平成12年度生 募集中!!

特別説明会のお知らせ

KCEスクールでは、平成12年2月12日(土)にコナミで活躍中の現役クリエイターを招いた特別説明会を開催します。東京六本木校は、beatmaniaシリーズ制作者、大阪梅田校では幻想水滸伝Ⅱ制作者の講演を予定しています。作品の紹介や制作エピソードなどの話のほか、参加者へのアドバイスを兼ねたQ&Aの時間を用意してます。これから、クリエイターを目指す方にとっても参考になる内容ですので、振るってご参加ください。また、2月に引き続き3月11日(土)にも東京渋谷校と大阪梅田校で特別説明会を開催します。おなじみのコナミ制作者が講演する予定ですので、ご期待ください。

日程	開始時間	会場	講演者(予定)
平成12年2月12日(土)	午後2時	東京六本木校	beatmaniaシリーズ制作者
		大阪梅田校	幻想水滸伝Ⅱ制作者
平成12年3月11日(土)	午後2時	東京渋谷校	実況パワフルプロ野球　長江監督
		大阪梅田校	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝(N64)制作者

※日程、講演者は都合により変更することがありますので、予めご了承ください。

期間限定!入学説明会は毎日開催中

2月から3月までの期間中、KCEスクールの入学説明会は毎週平日18:00から毎日行っています。随時行われるKCEスクールの入学説明会は、将来ゲームクリエイターを志望する方にとって、とても有意義な内容になると思います。ゲームクリエイターとしての技術を修得しコナミに就職したいという方、またコナミの商品制作の技術を学び、ゲーム制作者への道を進みたいという方は、ぜひこの機会を逃さずにご参加ください。





▲入学説明会風景 ▲

入学説明会でのQ&Aコーナー

Q1 入学資格はありますか?
A1 中学校卒業(見込みを含む)の方で、心身ともに健康な方であれば、どなたでも入学できます。

Q2 コース別の定員は?
A2 定員は予備校・本校の全コースを合わせて500名です。定員をオーバーしない限り入学は可能です。

Q3 来年4月からの入学はまだ可能ですか?
A3 平成12年4月の定時入学を希望される方は、願書の提出期限が平成12年3月31日となっております。願書の提出順に入学を受け付けていますので定員となった時点でそのコースは募集締め切りとなります。できるだけ早めに願書の提出をお願いします。

Q4 本校入学に必要なレベルは?
A4 本校の授業はゲーム制作が中心になります。プログラムコースはC言語でのプログラム作成、映像デザイン・3DCGコースは画力と3D表現力、サウンドコースは作曲、音付けができる技術レベルが必要となります。

Q5 予備校のⅠ・Ⅱ・Ⅲ部の授業時間が異なりますが、授業内容が異なるのですか?
A5 Ⅲ部は夜間のクラスであるため、大学生・社会人の方も多く在籍しています。授業内容はⅠ・Ⅱ部と全く同じです。部によって授業や進学条件に差がでることはありません。

Q6 授業について教えてください。
A6 講師が授業前に講義・講演を行い、それに対して学生は課題・試験でフィードバックします。予備校も本校もカリキュラムは比較的簡単な課題から始まり、徐々に難易度が上がって行きます。後半は上位校への進学を目的とした制作実習となります。

KCEスクールの新設校

KCEスクールでは、東京渋谷校を今年4月から開校します。渋谷校は梅田校に次ぐ新設校で、4月からは渋谷校と梅田校がスクールの東西の拠点校となります。今春入学予定の学生は心機一転、新しい機材と教室、新しい仲間達に囲まれてのスクール生活が始まります。



▲KCEスクール
渋谷本校・渋谷予備校
マルチメディア研究室



▲KCEスクール
梅田本校・梅田予備校
マルチメディア研究室

■KCEスクールの特長■

初心者も安心!3段階制のカリキュラム

各コースとも、プロとして必要な専門技術を第1段階:予備校(基礎課程)、第2段階:本校(制作課程)、第3段階:実践校(実践課程)の3段階に分けて修得するシステムです。ですから初心者の方でも安心して入学いただけます。

無試験で入学できる!

KCEスクールは、入学時の試験はありません。書類選考で入学が可能です。なお、第2段階の本校からのスタートを希望される方のみ、本校入学試験を受験していただきます。

実力次第で早期の卒業も可能!

各段階とも標準教育期間は1年ですが、毎年9月に実施される特進試験に合格すれば、教育期間の途中であっても上位校に入学することができます。実践校卒業後はコナミ無試験入社特典が付与。入学から卒業までの最短記録は1年間です。

卒業すればコナミに就職!

第1期生63名がコナミへの無試験入社を果たしました。彼らは全国のコナミ制作会社で活躍中です。

開講コース

プログラムコース	3DCGコース
音響サウンドコース	ディレクターコース
映像デザインコース	シナリオコース

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時 毎週平日対応　18:00〜　場所 東京校・大阪校

通年入学制度のお知らせ

KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制で、入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査はありません)を実施させていただきます。経験のない方も初歩の課題から取り組んでいただけますのでゲームクリエイター志望の方は、いますぐKCEスクールまでお問い合わせください。

KCEスクール

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

業務拡張に伴い講師募集中。詳細はこちらまで。連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

■ 資料請求・お問い合わせ・説明会参加申込は各校の入試事務局へ ■

0120-816-573
東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。

e-mail school@konami.co.jp
<9:00〜17:00/土曜・日曜・祝祭日を除く>

東京入試事務局 〒106-0032東京都港区六本木1-4-30　大阪入試事務局 〒530-0001大阪市北区梅田1-1-3

インターネット情報サービス(最新情報はこちらで) ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school

電撃PlayStation2

CONTENTS



PS2の情報を先行スクープ!!

※PlayStation 2ソフトのデータ欄の略称は、以下の通りです。MC…メモリーカード（8MB）、MT…マルチタップ、NC…ネジコン、DS2…デュアルショック2。



最新情報一挙公開!

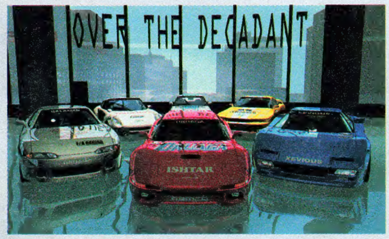
極限のスペックで展開

PS2との同時発売を目指し、順調に開発の進む本作。今回は、いよいよ明らかになった数々の要素&システムをもとに、シリーズとしての進化ぶりを徹底的にチェック! また新イメージガール、深水藍ちゃんの新ショットも同時にお届けするぞ。

開発度70% バージョンのすべてを完全公開!!

ハイスピードコントロールの爽快感を、誰もが楽しめるRCG。それが『リッジレーサーV』だ。PS 2のスペックのもと、マシンや背景のリアリティは圧倒的に向上。また、操作性を難しくせずにスリリングなゲーム性を追求している点は、これまでのシリーズ作品と同様だ。なお、全体的な雰囲気がより初代『リッジレーサー』に近づけられたのも、今回の『V』の特徴といえるだろう。

▼マシンはもとより背景に至るまで、硬質感あふれるクールなデザインが貫かれている。



●『リッジレーサーV』イメージガール

深水 藍（ふかみ あい）

プロフィール

どことなくミステリアスな雰囲気を武器に(?)、2代目イメージガールの座を射止めた女の子。オープニングやレース開始直前に、その魅力的な姿を見ることができるだろう。はたして先代・永瀬麗子を超える人気を手に入れることができるかな?

生年月日	1979年12月12日
年齢	20歳
星座	へびつかい座
血液型	B型
出身地	神奈川
職業	モデル
身長・体重	168cm、49kg
サイズ	B88、W58、H86cm
足のサイズ	24cm
特技	世界のカレー作り
趣味	写真・スキューバダイビング
好きな食べ物	メロン
休日の過し方	ドライブ
将来の夢	カー・エッセイスト
憧れている人	永瀬麗子



PS2 RCG リッジレーサーV
3|4（予） ▶ナムコ ▶¥6,800
▶MC（バイト数未定）、ジョグコン、NC対応、2P対戦可

RIDGE

されるオーバー300km／hの世界…

シリーズの流れを踏襲しつつ さらに洗練された数々の要素

PS２の高性能を得たことによって、『V』ではビジュアル＆サウンドがさらにパワーアップしたぞ。また、前作までの操作に慣れ親しんだファンのために既存のコントローラを使えるようにするなど、細かい気配りも忘れてはいない点はさすがナムコといったところ。

ビジュアルコンセプト 超現実としてのエフェクト 卓越した空間的表現

▼ポリゴンが欠けることなく、遠くの景色まで見渡すことができるのはPS2ならでは。



「現実（リアル）を超えた映像空間を走り抜ける」というシリーズのコンセプトにのっとり、グローインテンス（モデルに陰影を付け、より立体的に見せる手法）やモーションブラー（描画画面の残像処理）など、これまでに培った技術を駆使。その結果、本物以上に質感の高いビジュアルを実現している。さまざまなエフェクトだけでなく、圧倒的な奥行き感、空気感を実現している点にも注目だ。

▶シャシーと路面の接触により飛び散る火花、ブレーキングによるディスクローターの発熱も再現。





マシンラインナップ 初代『リッジ』をほうふつとさせるデザイン

『レイジレーサー』や『R４』とは違う、どちらかといえば初代『リッジレーサー』のイメージを色濃く残す『V』のマシン群。さらに、メーカー設定も一新されているのだ。また、今回から、搭載エンジンの設定がより細かくなった。これはエンジンの載せ替えという新要素が追加されたため。それぞれに、別々のCGを用意するほどの凝りようなのだ。

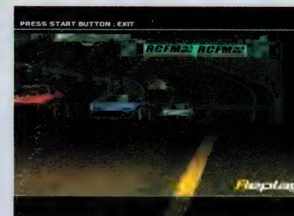


▲各マシンの特徴とスペックは、P.13で詳しく紹介しているぞ。

コントローラ PSで使えた特殊コントローラもそのまま使える!

慣れ親しんだコントローラでないと思いどおりの走りができない、なんて思っている人も多いのでは？　でも、心配はご無用！　PS２専用コントローラ・デュアルショック２は当然のこと、これまでのノーマルコントローラ（デュアルショック含む）でも『V』はプレイできるのだ。アクセル、ブレーキ操作がデジタル派の人にはうれしい配慮だね。さらにはネジコン、ジョグコンなど、これまでにナムコより登場した周辺機器もバッチリ使えるぞ。もちろん、ネジコン準拠の他社製コントローラも問題ナシ、だ。

レーシングコース 広大なエリアに7つのコース



レースの舞台は全部で７つ。いずれもハイスピードバトルを楽しむにふさわしいコースレイアウトとなっている。さまざまに分岐するハイウェイはもちろん、特設の超高速サーキットなども存在するらしい。そして、これらのコースは複雑な多層構造のもと「リッジシティ」という大きなエリアを構成しているのだ。

なお、このエリアは初代『リッジレーサー』に登場したコース周辺とまったく同じ場所。さらなる街の開発が進んだ結果、風景がどのように変わったかをチェックするのも、旧作ファンにはちょっとした楽しみの１つになるかも？



▲今までのRCGのレベルをはるかに超えた背景に注目。頭上を走るハイウェイも、単なるオブジェクトではない。れっきとした別コースのルートなのだ。



◀このオーロラビジョンには見覚えのある人も多いのでは？ こうしたナムコお得意の遊び心あふれる演出も、プレイヤーの目を楽しませてくれる。

サウンドBGM 実力派アーティスト参加の全13曲!

定評のあるクールなBGMもパワーアップ。ナムコサウンドチームに加え、日本発のクラブ系ロックバンド「Boom Boom Satellights（ブンブンサテライツ）」と、ドイツ屈指のテクノ／ハウス系プロデューサー「Mijk van Dijk（マイクヴァン ダイク）」の書き下ろしナンバーがレースを盛り上げてくれるぞ!



Boom Boom Satellights



Mijk van Dijk

システム、その他は次のページへGO!

RACER V®

Race Mode

遊び込むほどにさまざまなボーナス要素が加わるレースモードについて解説しよう。もちろんこれら以外に、VSバトル（画面分割の対人戦）モードも用意されているぞ。

グランプリ

CPUの操るマシンと順位を争う、本作のメインモード。『R4』と同様、さまざまな勝利条件や特定の条件を満たすことでマシンやコースが増えていくぞ。なおグランプリにはルールの異なる4つのカテゴリーが存在し、変化に富んだレース展開が楽しめるようになっている。







◀▲走行前には、コースレイアウトをチェックできる演出もある。クラス選択によって難易度を調整できるのもうれしい。

搭載エンジンも変更可能

前ページでお伝えしたように、詳細な設定が存在するエンジン。これらは車種選択時に、好きなものへ積み替えられるようになっている（エンジン獲得条件はまだ不明）。軽量ボディにハイパワーエンジン、といった組み合わせも楽しめそうだ。



▲デフォルトでトレアドールに搭載されるV8エンジン。

●GPクリアで「マイカー」GET

『R4』のガレージシステムは今回も健在。グランプリをクリアすると、そのとき使っていたマシンが「マイカー」として登録され、他のモードで使えるようになる。はたして今回は何台のマシンが登場するのだろうか？

[グランプリの流れ]

STANDARDクラス レギュラー ▶ EXTRAクラス出現 ─ ①レギュラー ②サドンデス ③リバース ④オーバル

さらに隠されたクラスも出現？

最初はSTANDARDクラスしか選択できないが、これをクリアすることでEXTRAクラスが出現。このクラスでは各カテゴリーをクリアするたびに、次のカテゴリーが順次追加されていく。さらに、もう1つの隠しクラスも存在するらしい…？

デュエル

グランプリ以上に白熱したバトルが展開されるモード。ここでのライバルは、圧倒的な高性能を武器にしており、抜けば抜いたでどんなことをしても逆転しようとするマシンばかり。そのかわり、見事勝利できればそのマシンは自分のものになるぞ。なおここでは、右に示した2種類のモードが存在している。

●デュエルソロ

複数の対戦相手（デュエルカー）の中から1台を選択し、1対1の勝負を行う。なおデュエルカーは条件次第で増えるとのこと（下のRマーク記録を参照）。

●バトルロイヤル

デュエルカー（自車を含む）5台で順位を争う超過激なレース。なお、デュエルソロですべての車を入手していないと、このモードはオープンされない。

タイムアタック

周回数3周のトータルタイムを競う。セクター（コース区間）ごとのタイム表示や、リプレイの再生が可能だ。ただしGPをクリアしたマシンしか使えないぞ。

●Rマーク記録とは？

タイムアタックのリザルト画面には、Rと表示されたタイムが存在する。この記録を更新すると、新たなデュエルカーが追加されていく。つまりそれ相応の腕がなければ、彼らとは対戦できないのだ。

フリーラン

タイムや順位を気にすることなく、ひたすらコース走行そのものを楽しめる。まるで気軽なドライブのように、肩の力を抜いて楽しめるモードだ。

●ドライブ中のBGM変更可能

フリーランにのみ存在しているミュージックプレイヤー。前作まではCPUカーの走りをバックに音楽が流れるだけだったが、今回からはBGMを聞きながら自分で走れるように変更された。

Course

今回は7つあるコースのうち、なにやら懐かしさが感じられる「アウターパス」、そして「リッジシティ」の幹線道路中、最も高い場所に位置する「アバーブ ザ シティ」の2コースについて解説するぞ。

アウターパス

激しいアップダウン、クイックなステアリング操作が要求されるS字コーナーなどを持つ、山岳ミドルコース。前半セクターでスピードをのせることが、タイムアップのカギだ。初代『リッジレーサー』の初級、中級コースにそっくりなことにも注目。



▶開始直後の右コーナーでは、接近戦が展開。

山岳エリアを疾走！



▲灯台が目印となるRの小さな右コーナー。ドリフトテクニックの見せどころだ。



▲いかにも峠道、といった感のブラインドコーナーに接近。岩肌の質感が緊張感をあおる。



▲トンネル脱出の1コマ。ライトアップされるボディの質感がとても美しい。

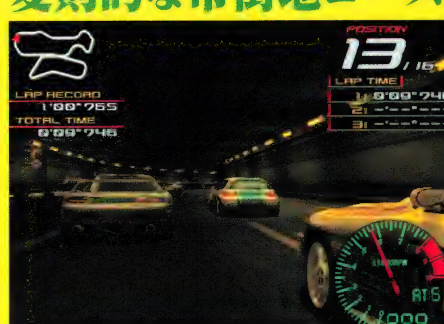
アバーブ ザ シティ

市街地を貫く環状線状のルートだが、変則コーナーが多く難易度は高め。中盤に連続コーナーが待ち受けており、ここをいかに切り抜けるかが攻略のポイントとなっている。



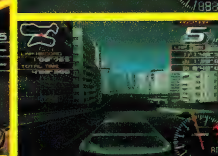
▲強烈なアップダウンがドライバーの視界をさえぎる。

変則的な市街地コース









▲最大の難所である複合コーナーを抜け、高層ビルの立ち並ぶストレートへ。
◀高速コーナーにて。アウトから大胆にアザーカーをパス！

Machine Spec

ここに紹介する6台は、すべてゲームスタート直後より使用できるものばかり。いずれも個性的な操作感覚を持ったマシンなのだ。

都会を駆け抜ける
鋼鉄の暴れ馬たち



TOREADOR ダンヴァー・トレアドール DANVER

重量のあるボディを、あり余るトルクで振り回す豪快な走りが楽しめる。中級者向けのドリフトカーとして位置付けられる。



●スペック			
エンジン名	6D-GE	重量	1320kg
エンジンメーカー	DANVER	排気量	3000cc
エンジン形式	V型8気筒SOHCターボ	最高回転数	7000rpm
全長	4650mm	最大出力	383ps/5350rpm
全幅	1890mm	最大トルク	47.0kg-m/3700rpm
全高	1250mm	最高速度	298km/h
		ギア数	4

FIARO カマタ・フィアロ KAMATA

軽快な操縦性により、誰にでも手軽にスポーツドライビングを体験できるクルマ。ドリフトタイプの中でも入門者向けといえるだろう。



●スペック			
エンジン名	KA-30FR	重量	1050kg
エンジンメーカー	KAMATA	排気量	3000cc
エンジン形式	直列6気筒DOHC	最高回転数	7200rpm
全長	4520mm	最大出力	351ps/6400rpm
全幅	1840mm	最大トルク	31.7kg-m/4100rpm
全高	1210mm	最高速度	276km/h
		ギア数	5

SOLARE リヴェルタ・ソラーレ RIVELTA

最も上級者向けのドリフトマシン。最高速を徹底的に追求しているだけに、コントロールを失ってしまったが最後、クラッシュは避けられない。



●スペック			
エンジン名	R4CT	重量	1120kg
エンジンメーカー	RIVELTA	排気量	4500cc
エンジン形式	水平対向12気筒DOHC	最高回転数	8800rpm
全長	4450mm	最大出力	435ps/7800rpm
全幅	2100mm	最大トルク	34.5kg-m/6200rpm
全高	1170mm	最高速度	321km/h
		ギア数	6

E.O. ヒンメル・イーオー HIMMEL

グリップタイプの最上位に位置する。最高速重視の設計のためドライバーを選ぶが、乗りこなしたときの楽しさは6台中ピカイチだ。



●スペック			
エンジン名	HM36DRST	重量	940kg
エンジンメーカー	HIMMEL	排気量	3600cc
エンジン形式	水平対向6気筒SOHC空冷	最高回転数	8100rpm
全長	4580mm	最大出力	479ps/6200rpm
全幅	1980mm	最大トルク	40.7kg-m/4500rpm
全高	1220mm	最高速度	335km/h
		ギア数	5

FORTUNE カマタ・フォーチュン KAMATA

初心者向けクリップカー。トルクは細めで最高速もそれほどではないものの、その弱点をカバーするだけの強力なグリップ性能を持つ。



●スペック			
エンジン名	KA-18FT	重量	880kg
エンジンメーカー	KAMATA	排気量	1800cc
エンジン形式	直列4気筒DOHC	最高回転数	9000rpm
全長	3910mm	最大出力	281ps/8000rpm
全幅	1750mm	最大トルク	20.7kg-m/7500rpm
全高	1255mm	最高速度	240km/h
		ギア数	5

MERCURIO リヴェルタ・メルクーリオ RIVELTA

スピードとグリップ性能のバランスに優れている。「リッジシティでのレースの象徴」とも呼ばれる、中級者向けのグリップカー。



●スペック			
エンジン名	R16C	重量	1060kg
エンジンメーカー	RIVELTA	排気量	3000cc
エンジン形式	V型6気筒DOHC	最高回転数	8200rpm
全長	4450mm	最大出力	405ps/5500rpm
全幅	1920mm	最大トルク	46.8kg-m/4000rpm
全高	1170mm	最高速度	281km/h
		ギア数	6

多彩なカラーリングが楽しめる!

残念ながら「V」ではステッカーエディットができなくなってしまった。そのかわり、マシンのデザインパターンは数多くのものが用意されるぞ。ボディのカラーリングはもちろん、ホイールの色に至るまで好きなものを選択できるのだ。またゲームが進行するにつれて、さらに細かい色の指定などができるようになるらしい。



▶最初は単なるチーム別のカラーリングを選択できるだけのようだが……



20世紀の終わりに……すべてのサッカーゲームの集大成!!

『実況サッカー』シリーズのMAJOR－Aが、全精力を込めて制作した、究極のサッカーゲームが、PS2でキックオフ!!

WORLD SOCCER 2000

PS2	SPG	実況ワールドサッカー2000	3/4(予)	▶コナミ ▶オープン価格 ▶対応周辺機器未定

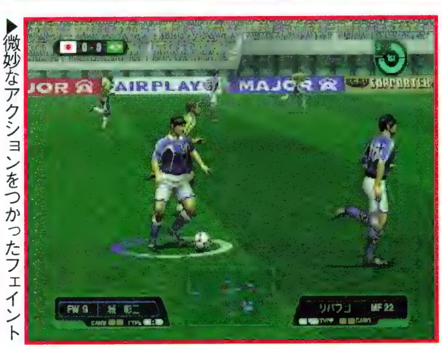
すべてのサッカーファンが求めていたものがここにある!!

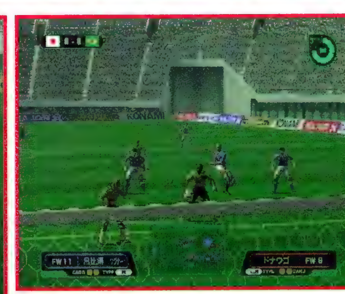
実況ワールドサッカー2000

1 イメージしたすべてのプレイが再現できる

実際のサッカーでできることはすべて再現する（※1）というのがMAJOR－A（※2）の目指すサッカーゲーム。過去、『実況サッカー』シリーズでは作品を重ねるごとに、浮きスルーやクイックターンなど、ほかのサッカーゲームではできなかったアクションをいち早く実現してきた。本作はPS2の圧倒的なパワーを得て、実際のサッカーで使えるほとんどのアクションが使えるようになった。つまり、この『2000』こそがキミをファンタジスタ（※3）と呼ばれる選手にする、ファン待望の究極のサッカーゲームなのだ。

▶微妙なアクションをつかったフェイントも、プレイヤーが任意で出すことができる。





▲連係プレーも、今まで以上のテクが使えるので、ゴールパターンも増えるはず。

CHECK!! 『実況ワールドサッカー2000』を解明するキーワード KEY WORDS

※1：実際のサッカーでできることは～
『実況サッカー』シリーズの醍醐味はプレイヤー同士（もしくはCOM）のいろいろなアクションを使っての読み合い。『2000』では、サッカーでできるアクションのほとんどを単純な操作の組み合わせで再現できるので、プレイヤー自身の表現力しだいで、どんなスーパープレイも出せるのだ。

※2：MAJOR－A
『パワプロ』のダイヤモンドヘッドとともに、KCE大阪を代表する開発チーム。SFC、N64の『実況』シリーズを手がけ、サッカーゲームを作らせたら最強のチーム。固定ファンも多い。



※3：ファンタジスタ
観客の予想もつかない素晴らしいプレイをする選手のあだ名。古くは元アルゼンチン代表のマラドーナ、最近では中田と同じローマ所属のトッティなどがこう呼ばれる。

※4：全員実名
残念ながら世界各国の選手はこの限りではない。でもファンなら必ず誰かわかる名前がついているぞ。また、リネーム機能はついているはずなので、気になる人は自分

 ※写真のワクが青いものは『実況リーグ1999 パーフェクトストライカー』のものを使用しています。

2. 日本代表・オリンピック代表は実名!

JFA、JOCの許諾を得ているので、日本代表はもちろん、オリンピック代表は※4全員実名で登場。中田や中村はもちろん、日本代表に復帰した小野なんかも、登録されて使えるようになっている。





▲日本代表対ブラジルといった夢のカードも実現可能だ。2002年のワールドカップを目指して、今から研究を重ねておこう。
◀日本をはじめ、各国のチームデータは最新のものを使用している。もちろん呂比須の頭もちゃんとボウズ頭。はたして、中田や名波、城などのデータはどうなっている？

3. 登場国数はおよそ100カ国

同社の『WE 4』でも53カ国だった使用可能国数が、今回は約100カ国。イタリアなどの※5有名国以外にも、アフリカなどの、あまり有名でない国も入っているはずなので、サッカーファンはうれしいよね。



◀チーム選択画面。攻撃力などが見やすいグラフになった。

4. 表情、髪や服の動きまで再現!!

『2000』では、PS2の性能を生かし、ユニフォームや髪がなびくさまもリアルに再現されている。また、それだけでなく、※6選手の表情も試合状況に応じて変化し、感情表現がされているのにはビックリするはず。さらに、それらの選手たちの動きは、60分の1フレームで表示され、なめらかで自然な動きをしてくれるぞ。





▲高解像度で表示されるので、ハッキリと顔の表情や髪がなびくさまがわかる。

5. サクセスモードも搭載

PS『実況パーフェクトストライカー』などでおなじみの※7サクセスモードも搭載。自分で作った選手を練習などで鍛え、一定期間で一人前にするモードだ。もちろん、サクセスで育てた選手はほかのモードで使用可能だ。



◀自分のオリジナルチームで世界代表と戦うこともできるぞ。

6. シドニー五輪も完全対応!

今年開催される、シドニーオリンピック。その大会と同じルール＆方式で予選から各国代表と試合するオリンピックモードも採用。※8オーバー23枠の選手を使うことができるようになっているはずなので誰が入るか楽しみだ。



◀キミの手でアトランタの奇跡の再現を目指せ！

7. スタジアムの興奮を演出!!

選手だけでなく、スタジアムもパワーアップ。観客席の大応援旗や紙ふぶき、カメラマンやボールボーイにいたるまで表示される。





▲観客のグラフィックも状況に応じてアニメーションするので、迫力満点だ。
◀審判や副審も表示される。ボールボーイは、ちゃんとボールを取ってくれるのだろうか？

開発者よりひと言

何から何までパワーアップ!!　期待してください

PS2ということでリアリティを高めることを主眼に制作しています。遠近感や自然な光の具合、選手の動きもなめらかに、きれいに再現しています。100カ国の代表チームやU－22チーム、サクセスなど内容も充実、豊富なアクションも、さらにパワーアップしてます。期待してください。



KCE大阪 MAJOR-A ディレクター **中川栄治氏**

で入力し直そう。

※5：有名国以外
昨年のトヨタカップで優勝したマンチェスターユナイテッド所属のウェアはリベリア出身。リベリアが入れば、世界の代表チームをテーマにしたゲームではなかなか見られなかった彼の勇姿を見られる。

※6：選手の表情も試合状況～
『実況サッカー』シリーズでは、選手の好不調が設定画面にマークで表示される。また、モチベーションというチーム全体のやる気のような数値もあり、試合の流れによって変化する。もしかすると『2000』では、好不調やモチベーションなどが、試合中の選手の表情を見れば一発でわかるのかも。



※7：サクセスモード
以前、本誌でプロデューサーの奥田氏にインタビューしたとき、今回のサクセスモードは世界が舞台になる、と発言していた。海外のクラブに入団して、一流選手になっていく、ローマの中田選手のようなサクセスストーリーが再現できるのか!?

※8：オーバー23枠
オリンピック代表チームは、基本的に22歳以下の選手しか出場できない。シドニーオリンピックでは、3人だけ23歳以上のプロ選手を使ってもいいのだ。現時点ではどの選手が選ばれるかは不明。本作品では誰が入るか楽しみ。



爽快・美麗なアクションPZG! PS2に登場!!





夜空に大輪の花を咲かせよう!!

PS2	PZG	FANTAVISION	3/4（予）	▶SCEI / ▶¥5,800（予）
				▶MC（使用バイト数未定） DS2(アナログ入力、振動対応)



夜空に打ち上げられる花火をガンガン炸裂させろ！PS2の計算、描画能力をフルに生かした、爽快にして超美麗なアクションパズル『ファンタビジョン』がいよいよ登場だ!!　今回は、本作のダイナミックかつ美しいビジュアルとゲームシステムを紹介!

「ファンタビジョン」のココがスゴイ!!

PS2のスペックをフルに生かして華麗な花火を表現!!

現時点の「世界最高水準」といわれるＰＳ２のＣＧシステム。『ファンタビジョン』では、そのパワーを生かした前代未聞の美麗グラフィックが楽しめる。ここではそのＰＳ２パワーのヒミツに迫ろう！

1 花火の形が全部ちがう!

このゲームの花火は、それぞれが数百個の「パーティクル」と呼ばれる粒子で構成されている。なんと、爆発のたびにこの粒子の軌道などがリアルタイムで計算されていくのだ。これが、すべての花火の形が異なるヒミツだ!



◀99年3月2日の発表会でＰＳ２の映像のすごさを知らしめた、ドラゴン花火のデモ。

2 数百個が同時爆発!

PS2の描画能力では『ファンタビジョン』に登場する花火を、なんと数百個まで同時に表示することが可能！　PSならば、１度に２～３個の表示が限界というから、そのすごさがうかがい知れる。



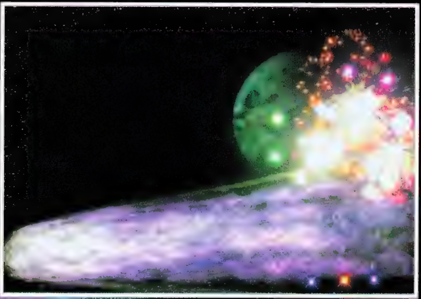
◀本作をプレイすればＰＳ２のすごさもわかるハズ!!

Fantavision™

FANTAVISION is an interactive action-puzzle game which allows you to display beautiful fireworks.
This game was designed to be entertaining for anyone of any age.
It will be wonderful to share the beauty and excitement of this world with family, friends and someone special.
We hope you enjoy the fantastic world of FANTAVISION.

シンプルな操作で華麗な花火を堪能！

『ファンタビジョン』の操作はいたって簡単。操作法の詳細は右で紹介しているが、この簡単な操作でこれだけキレイな花火を夜空に打ち上げれらるなんて、まさに「ファンタスティック！」なPZGといえるだろう。さらに下で紹介しているようなさまざまな上級テクニックも用意されているから、腕に覚えのあるプレイヤーなら、さらに華麗に花火を咲かせることができる。簡単でいて奥深い、やればやるほど深みにハマるPZG。それがこの『ファンタビジョン』なのだ！



▶用意されたステージもさまざま。宇宙の花火大会なんてものも楽しめるのだ！

「ファンタビジョン」ってこんなにカンタン!!
すべて基本はキャッチ&フラッシュ

同色の花火を選んで、⊗ボタンでキャッチしよう。花火を３つ以上キャッチしている状態で◎ボタンを押すと、キャッチした花火がフラッシュ（爆発）するぞ！　なお、花火はキャッチしているかどうかに関係なく、一定時間で消滅する。これでゲージが減少し、ゲージが０になるとゲームオーバーとなる。



▲▶上がってくる花火は、ガイドライン（カーソルからのびているバー）を合わせてキャッチする。花火を３つ以上キャッチしてから、フラッシュ！　が基本。

近くの花火を誘爆!!

花火をフラッシュさせたとき、その花火の近くにキャッチしていない同色の花火があれば、その花火が誘爆する。うまくやれば連鎖誘爆させることも可能だ！



◀意識して遠くの花火をキャッチするようにすれば、誘爆のチャンスも広がっていくのだ。

違う色の花火を同時にフラッシュ！
デイジーチェイン!!

どの色としても使えるワイルドという花火も登場する。つまり、赤→赤→ワイルド→青→青→青なんてキャッチも可能。こうして違う色の花火を同時にフラッシュさせることを、デイジーチェインというのだ。

「ワイルド」をうまく使おう!!





◀ワイルドは、どこでキャッチしても、デイジーチェイン発生のために変色してくれる便利な花火。

▲もちろん、デイジーチェインを利用しての誘爆も可能。うまく使って大連鎖を狙え！

花火の乱舞が夜空を彩る
スターマイン!!

矢継ぎ早に打ち上がる大量の花火が、夜空を鮮やかに彩っていくスターマイン状態。これは、特定のアイテムを集めることで出現する「スターマイン花火」をフラッシュさせるとスタートするのだ！



これぞ花火の醍醐味 華麗なるスターマイン!!



こんなところにも注目しよう

地上を走る車や風、雨、星などの背景は、なんと花火と同様にリアルタイムで計算され、描画されていくぞ！　また、立体音響によって表現された、ダイナミックな花火の音が体感できるのもPS２ならでは！



▶ステージをクリアするとリプレイ鑑賞もできる。

工事現場に重機の咆哮が響き渡る!!

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!





手加減無用のガチンコ勝負!!

建設重機に乗って戦う、これまでに類を見ない豪快なACTが大登場！　その全貌を一挙公開だ！

PS2 ACT 建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!	5月(予) ▶アートディンク ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

前代未聞の建設重機格闘ゲーム!!

本宮ひろ志がキャラクターデザイン!!

斬新なSLGを数多く生み出してきたアートディンクが、『A 6』に続くPS 2用タイトルを発表。なんと、得意のSLGではなく、ブルドーザーやショベルカーといった建設重機を操って、敵と戦うACTなのだ。PS 2の性能を生かした、ド迫力のバトルシーンと、本宮ひろ志が描く男気に満ちたキャラクターたちの活躍が、キミの心を熱くする！



▶工事現場を舞台に、ドラマチックなストーリーが展開！

破天荒な物語

親に反発し、家出同然で実家を飛び出して、1人暮らしをしていた金剛隼人のもとに、壇乃浦と名乗る老人が現れる。彼によってもたらされたのは、隼人の父、金剛団十郎の死の知らせだった。そして壇乃浦は、隼人に団十郎の跡目を継いで、「金剛一家」の長になってほしいと懇願する。金剛一家は、亡き団十郎が築いた建設会社。だが、今は宿敵、「修羅部建設」の汚い手によって仕事を奪い取られ、崩壊してしまっていた。隼人は、修羅部建設を倒し、金剛一家の再建を目指すべく、重機のレバーを握るのだった。



正義感あふれる主人公

金剛 隼人

豪胆な性格の熱血漢で、金剛一家の若き棟梁。先代・金剛団十郎が若くして亡くなったため、父が築いた金剛一家の跡目を継ぐことになる。

魅力的な登場人物たち!!



壇乃浦 数清 — 金剛一家再興を目指す老人

先代の頃から金剛一家に仕える老人。先代亡きあとは隼人に仕え、一家の再建を目指す。

松葉山 珠之丞 — プライドの高い一匹狼

無口でクールな美形の青年。ショベルカーを操り、軽やかなフットワークを見せる。



どんなゲームか教えてやらァ!!

プレイヤーは、建設重機に乗って3Dフィールドを縦横無尽に動き回り、敵の建設重機と激しい戦いを繰り広げるぞ。登場する重機は全６種類。各機体には、それぞれの特徴を生かした個性的な技を用意。その技を存分に駆使して、敵を叩きのめすのだ！　しかも、複雑な操作が必要ないシンプルな操作性を実現し、誰でも白熱したバトルが堪能できるぞ。

戦いの前後にはストーリーシーンが挿入され、ゲームを盛り上げる!!

このゲームのメインとなるのが、隼人率いる金剛一家とライバル修羅部建設との対決を描いた、ストーリーモード。重機バトルの前後には、物語を楽しむためのストーリーシーンが豪華声優陣によるフルボイスで展開され、プレイヤーをよりゲームの世界に引き込んでくれるのだ。盛り上がること間違いなし!!



◀バトルに賭ける意気込みが一気に高まる！



▼対戦相手のなかには、倒すと仲間になるキャラも？



白黒つけるぜ!!

▲隼人になりきって重機を操作すべし。立ちはだかる敵に、容赦は無用だぜ！！

男と男の命がけの物語を堪能しよう！

PS2の能力を生かした



登場する重機の存在感は一見の価値あり！　もちろん、リアルなだけではなく、ゲームならではのダイナミックな演出で、男と男の勝負を盛り上げるぞ！

▲パワーショベルの必殺技が炸裂！　リーチの長さが武器だ。



▼▶パワーショベルのアームを上手にかわして突進するのだ！



ド迫力のバトルだぜ!!

VSモードも当然熱い!!

ストーリーモード以外にも、友だち同士での対戦が楽しめる「VSモード」が用意されている。これならCPU戦では味わえない、熱い駆け引きが楽しめるハズ。このモードでCPUと対戦することも可能なので、ここで練習をするのもいいぞ。



◀重機の操作テクニックを競いあえ！



橘 キョウコ

健康的な18歳の女の子。あるきっかけで金剛一家に参加。隼人のことが気になるらしい。

郷田 勉蔵

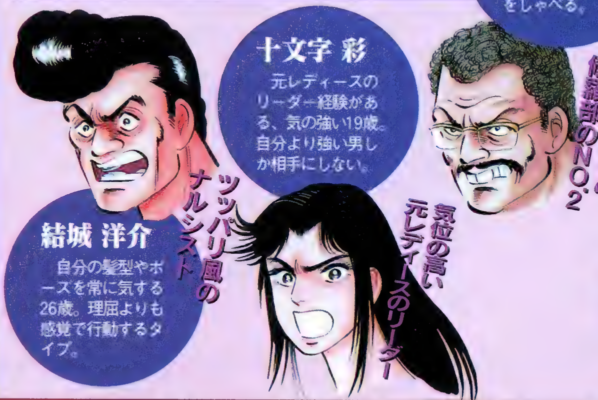
スポーツ刈りが似合う、たくましい30歳のオヤジ。彼には重大な秘密があるらしいが？

隼人率いる金剛一家

隼人の父親、金剛団十郎が築いた建設会社。しかし、若くして団十郎が亡くなり、それに乗じた修羅部建設のあくどい手により仕事を奪われたため、崩壊していた。だが、隼人たちが再建を目指していることを聞きつけて、かつての仲間が集まり、再び力を蓄えてきている。

隼人たちと対立する修羅部建設

修羅部ウメ率いる建設会社。どんな因縁からか、隼人の父、金剛団十郎が率いる金剛一家と、事あるごとに対立していた。団十郎亡きあと、数々の汚いやり口で、金剛一家から仕事を奪い、ついには金剛一家を崩壊させてしまう。ゲーム中でも、一家の再興を目指す隼人たちと対立する。



成田 兼男

修羅部のNo.２で、勝つためにはどんな汚い手でも実行する。関西弁をしゃべる。

十文字 彩

元レディースのリーダー経験がある、気の強い19歳。自分より強い男しか相手にしない。

結城 洋介

自分の髪型やポーズを常に気する26歳。理屈よりも感覚で行動するタイプ。



修羅部 ウメ

クセのある面々をまとめる、修羅部建設のボス。歳は45歳で、見た目のわりに若い。



火

かつては、川沿いに人工の道が整備された美しい河だったという。今は、大規模な地殻変動によって溶岩流と化している。

沼

以前は宗教儀式に使われていた場所だが、現在はあちらこちらが壊れた状態。じつは完全に水没していたのだが……。



森

樹齢数百年と推測される巨大樹の内部。外周部に出て、島を見渡すこともできる。



水

海岸へ続く洞窟。調査隊によって、各所に簡単な橋や燭台が設置されている。





金属

製鉄所に付随する採掘施設。ゴーレムを使い、特殊な金属を採掘していた。動力は魔法のようだ。

主人公を待ち受ける不思議な島の内部……

新たに公開された〝不帰の島〟のさまざまなエリア。いずれも火や水などの自然物が、美しいグラフィックで描かれている。これら島内のエリアはいくつかの「属性」に分かれていて、おそらく出現するモンスターも変わってくるはずだ。各エリアと、島内に6体いるといわれる竜との関係も気になるが……!?

ETERNAL RING

エターナルリング



続々と明らかにされる"不帰の島"の謎 物語のカギを握る指輪のシステムもついに判明

PS2本体と同時発売予定の唯一のRPG『ETERNAL RING』。発売日まで1カ月足らずと迫り、期待も高まるばかりだ。今回はエリアやモンスターなど、冒険の舞台となる〝不帰の島〟に関する最新情報やゲームの中核をなす〝指輪〟のシステムについて詳しく解説していこう。

PS2 RPG	ETERNAL RING エターナルリング	3/4（予）	▶フロム・ソフトウェア ▶¥6,800
			▶DS2（アナログ入力、振動対応） MC（バイト数未定）



風







水



火

MONSTER

彼らもまた人間や動植物が魔物化した姿なのか……!?

〝不帰の島〟島内で、主人公の行く手を阻む数々のモンスターたち。その姿もまた、続々と明らかになってきた。前号でもお伝えしたとおり、これらは人間や動植物の魔物化した姿であるという。だとすれば、彼らもまた被害者かもしれないのだが……!?



土





合成

新たな指輪を生み出す楽しみ

指輪の合成は、ある異空間に存在する「忘却の祭壇」で行う（ここに現れる老婆「英知の守り人」は、この場所を守るばかりでなく、主人公にいにしえのさまざまな知識を教えてくれる重要人物でもある）。今回は、魔法指輪の合成の過程を紹介しておこう。指輪は、ある法則によって作成され、魔法石の種類や数、その配置によって合成できる指輪が異なってくるぞ！

▼中央にベースとなる指輪を置き、周りに魔法石を置く。この配置も重要になる。







▲セッティングのあと、いよいよ指輪の合成を開始。派手なエフェクトによる演出のあと……。



▶新しい指輪が誕生。どんな魔法効果を持つのだろうか？

指輪の種類

魔法指輪	補助指輪：属性指輪	補助指輪：付加指輪
装備することで固有の攻撃魔法が使用可能になる、攻撃系の指輪。この指輪を合成するためには、ベースとなる指輪（マップ中で手に入る）のほかに、2つ以上の魔法石が必要になる。	主人公の属性値を変化させる。魔法防御に影響するのか？　ベースとなる指輪は必要なく、1個以上の魔法石があれば作成できる。	魔法効果を変化させる指輪。この指輪だけは、プレイヤーがみずから作成することはできない。どこで入手できるのだろうか……？

RING 魔法を操るための唯一の手段

『エターナルリング』の中核をなすのが「指輪」のシステム。ゲーム中、魔法による攻撃や防御は、すべてこの指輪によって行うことになる。これまで詳細は謎に包まれていたこの指輪のシステムも、発売を目前に控えようやく明らかになってきた。指輪には大きく3つのタイプがあるのだが（上囲み記事参照）、このうち「魔法指輪」と「属性指輪」は、プレイヤーがみずから合成して作り出すことができる。魔法石の種類や数、配置を考えて指輪を作り出すことは、ゲーム中の最大の楽しみになりそうだ。また「コレクション」画面（右写真）では、これまでに合成した指輪のリストを見ることもできる。指輪をコンプリートする楽しみもあるのだ！



装備

計10個もの指輪を装備できる

指輪の装備は、システム画面で「指輪の装備」の項目を選択して行う。左手には魔法指輪を、右手には補助指輪（属性指輪・付加指輪）を、それぞれ指の数だけ装備できるため、トータルでは10個もの指輪を装備できることになるわけだ。属性指輪は、装備しただけで主人公の属性パラメータが変化するぞ。また、装備した魔法指輪のうちどれを使用するかは、通常画面でも変更可能。通常画面で⊗ボタンを押すと、画面右上に現在装備している魔法指輪が表示され、使用する指輪をリアルタイムに変更することができるのだ。



▶システム画面から装備を選択し、左右それぞれの指に指輪を装着していく。



左手　魔法指輪



右手　補助指輪



▶通常画面で、使用する魔法指輪を変更することも可能だ。



主人公 カイン

ヘイガリアン王国親衛隊所属。新人隊員である彼は、不穏な動きを見せる「長老派」が送り込んだ"不帰の島"調査隊の状況調査と、その真意を確かめることを命じられ、この島へと足を踏み入れることになる。そしてこの島を探索するうちに、彼は失われた過去の記憶を取り戻すことになるのだ……。



徐々に明らかになる「エヴァグレ」の世界 そのゲームシステムに接近！

エヴァーグレイス EVERGRACE

『キングスフィールド』シリーズ、『シャドウタワー』と良質のRPGを提供してきたフロム・ソフトウェアが贈るリアルタイムRPG『エヴァーグレイス』(以下『エヴァグレ』)。
ついに明らかになったゲームシステムの詳細と世界観を、新着画面とともにお届けする!!

2人の勇者がおりなす異世界での冒険譚

消滅したはずの帝国「リューベーン」を舞台に、ユテラルドとシャルアミ、2人の主人公の冒険が描かれる本作。今回は基本システムから、新キャラまで、『エヴァグレ』の世界をひもとくキーワードとともに解説しよう。キミはPRGの新時代を見る!!

PS2 RPG	エヴァーグレイス	4月(予)	▶フロム・ソフトウェア ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

SYSTEM 「エヴァグレ」の基本をチェック

異なる2つの物語が語られる本作。ここでは、そのゲームの進め方から、画面の見方を紹介する。





ゲームの進め方

本作は、2人の主人公が別々の場所で行動して1つの結末に向かうという形式をとっている。これをゲームで表現するため、プレイヤーは2人の主人公を自由に交代させながら、物語を進行できるようになっているのだ（一部のイベントを除く）。大まかなゲームの流れは、右のフローを参照のこと。

ゲーム進行イメージフロー

- 主人公選択
- ゲームスタート
- 敵と遭遇 / マップイベント / 会話イベント
- 敵の特性を見極める
- 装備を付け替える
- 戦闘・イベント・罠をクリア
- セーブポイントで主人公交代



▼物語は好きなキャラから始められる。

セーブポイント

本作で最も重要な場所といえるのが、セーブポイント。セーブはもちろんのこと、キャラの交代や装備の付け替えなどは、ここでしか行うことができないのだ。



◀マップの各所にポイントが用意されていそう。

画面の見方

ここでは、新着画面を基に画面の見方を紹介しよう。
❶登録アイテムショートカット：ボタン1つで使うことができるアイテムを表示。
❷HPゲージ：体力を示す。武器のパワーゲージも兼ねており、100%のときは武器の最大攻撃力を発揮する。
❸パルミラ数：所持しているパルミラの数を示す。
❹マップ：キャラの現在位置を表示。
❺武器装備耐久度：装備しているすべての武器や防具の耐久度を示す。







PALMYRA

戦いを左右する謎のアイテム〝パルミラ〟

武器や装備と合成させることにより、強大な力を発揮する〝パルミラ〟。戦いの要となるアイテムだ。

武器の強化

パルミラを武器に合成（呪術合成という）すると、武器が強化できる。ただし、合成した武器にはパルミラゲージが付き、ゲージが0になると壊れてしまう。壊れた武器は、修理で直すことが可能。しかし、修理代としてパルミラが必要となる。



◀パルミラは、敵を倒すことで手に入る。

CHECK

本作では、ほぼすべての武器にパルミラゲージが付いている。ゲージは装備するだけでも消費されてしまうぞ。



魔法効果

『エヴァグレ』の世界には、雷、樹、凍、炎といった4つの魔法力が存在する。この魔法力を帯びた武器を装備することで、魔法を使うことができるようになるのだ。この魔法効果も、武器に付いているパルミラの効果のたまもの。使用すると、パルミラを消費してしまう。



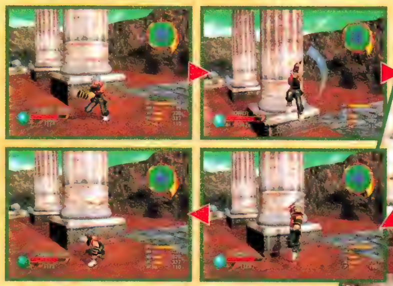
▲魔法には相性が存在。この相性によって、魔法によるダメージの大小が変化する。



パルミラアクション

パルミラアクションとは、特定の武器を装備することによって出せる特殊攻撃のことである。これは、パルミラが持つ〝人の潜在能力を限界以上に引き出す〟力が生み出すもので、このアクションをとることでも、パルミラゲージを消費してしまう。その分、威力や効果は絶大で、下で紹介している「飛翔撃」のように上空にいる敵に攻撃できるなど、その有効性は計りしれない。

剣を振り上げ宙を舞う！





飛翔撃

一端しゃがみ、大きく反動をつけて剣を突き上げる。空を飛ぶ敵を一撃で落とす。

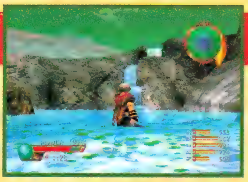
WORLD

冒険の舞台となる3つの場所を公開！

風まで表現した上質のグラフィックで描かれる『エヴァグレ』の世界。PS2のスペックを活用し、幻想的な異界を現実さながらの質感で再現している。

池

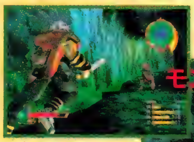
遥か前方の頂に城を望める場所。池の表面にはスイレンのような植物が浮いており、水の動きにあわせてたゆたっている。ここから城へと行けるのか？



◀水の表現も、これまでになく美しい。

城からの抜け道

フィールドマップから城へ通じる隠し通路。自然の洞窟を抜け道として使用したため、深い崖があるなど足場は非常に悪い。また、人が使っていないこともあり、モンスターの住み処ともなっている。トラップなども仕掛けられていそうだ。



◀モンスターと遭遇。敵をかわして逃げることも可能！



▶深い崖を見下ろすユテラルド。その先には道がつながっている。

皇帝の寝室

かつては皇帝が寝室として利用していた部屋。窓から差し込む西日、高い天井や広い窓など、荘厳な雰囲気をかもしだしている。しかし現在は、凶悪なモンスターのねぐらと化してしまっている。



▼▶ボス的な存在であるモンスターと戦う。苦戦は必至!?



CHARACTER

異世界に住まう人々

異世界「リューベーン」の住人は、人間だけではない。今回紹介するのは、異形の姿を持つ商人。さまざまな形でプレイヤーを助けそうだ。

ショップの店員

セーブポイントにあるショップの店員。アイテムの売買、武器装備の強化や修理、装備のセンス評価（ドレスアップシステムに関係）など、彼が一手に引き受けることになる。ときには普段売っていないアイテムなどをくれることも……？



脳が覚醒する――。

I.Q® REMIX+ -intelligent qube-

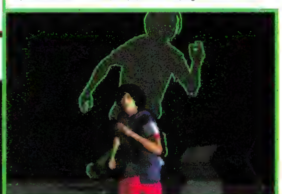
アイキューリミックスプラス

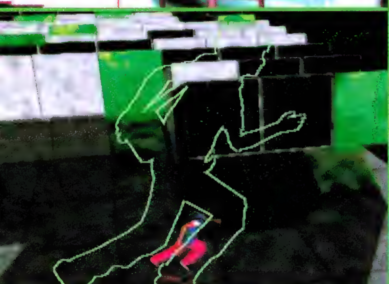
アクションPZGの名作がPS2で復活！これがリミックスだ!!



◀オープニングムービーの映像から。揺れ動くキューブに少年の影が映る。

▼細部まで作り込まれたリアルなキャラクターに注目しよう。





▲PS2のスペックが可能にした、『I.Q』のアナザーワールド!?

『I.Q REMIX＋』は、あの名作PZG『I.Q』のリミックスバージョン。基本的なゲームシステムは前作のものを継承しつつ、映像と音楽をリニューアルした最新型だ。前作までの重厚なイメージをくつがえし、ハードに加速する『REMIX＋』の世界！今回は、その注目ポイントをピックアップして紹介しよう。

PS2 PZG	I.Q REMIX+	3月(予)	▶SCEI
			▶¥4,800(予)
			▶MC(使用バイト数未定)

FOR BEGINNERS

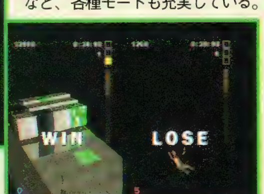
『I.Q』ってどんなゲーム？

『I.Q』は、ステージ奥から転がってくる巨大なキューブを避けながら消していくことが目的のアクションPZG。フィールド上でボタンを押してマーキングし、消したいキューブがマーク上に乗ったときにもう一度ボタンを押すと、そのキューブを消すことができる。爆発するキューブを使った連鎖や、消してはいけない黒いキューブなど、テクニカルな要素も充実。的確な判断力と素早い反射神経が求められるのだ。



▲これが原点。単純明快なルールとスリリングな展開、洗練された世界観が特徴の『I.Q』。

▼あらゆる面で正統な進化を遂げた『I.Q FINAL』。2P対戦など、各種モードも充実している。

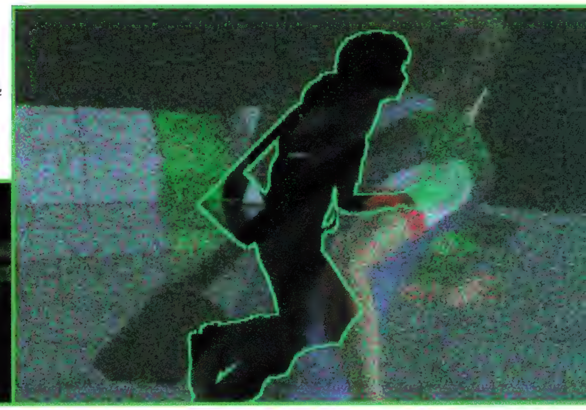


あの『I.Q』がPS2で突然変異!?『REMIX＋』のポイントをピックアップ!!

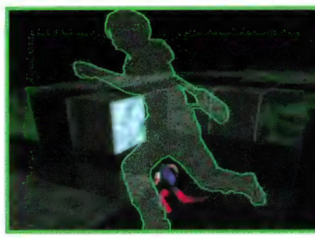
1 映像と音楽が加速する!!

『I.Q REMIX＋』の最大の特徴は、スピード感あふれる映像。プレイヤーの操作にシンクロする形で画面にかぶさるノイズ調の処理が、ゲームをさらに盛り上げてくれる。これはPS2のハイスペックを生かしたリアルタイムの計算によって初めて実現したもの。音楽も前作までとは異なり、ビート感の強い楽曲が採用されている。

▶これが実際のプレイ画面。斬新な映像処理がプレイヤーの緊張感をあおる。



▼手前に映る影は、ゲーム中のキャラクターの動きにシンクロしている。



2 グラフィックがさらにハイレベルに!!

PS2の高い描画能力によって、キューブの動きは秒間60フレームで処理。キューブの表面もより本物っぽい質感を追求するなど、グラフィックがさらに進化している。また、キャラクターのモデルは細部まで作り込まれ、顔の表情や斜めがけしたカバンの動きまでリアルに表現。なめらかな光と影の効果にも注目だ。



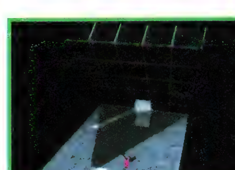
▲指先や鼻の穴など、細かい部分までリアルに作り込まれている。

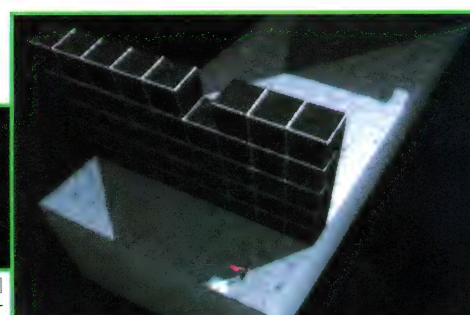


◀ステージの端でバランスを取るおなじみのポーズ。思わず手に汗を握ってしまう。

3 ゲーム内容もバージョンアップ!!

本作ではゲームの内容も微妙に変化している。基本的なルールやシステムはそのままだが、キューブのパターンが一新されているので、前作をやり込んだ人でも新鮮な気持ちでプレイできるはず。さらに巨大なフォービドゥンゲート（右の写真）が出現するなど、驚きの新要素も用意されている。





▲▶前作『I.Q FINAL』で登場した消せない壁〝フォービドゥンゲート〟が巨大化！

TEKKEN TAG TOURNAMENT

期待高まる３Ｄ格闘の最新情報

今なおアーケードで熱き戦いが繰り広げられている『鉄拳TAG TOURNAMENT』（以下『鉄拳TT』）。美しいグラフィックを見れば実感できるように、PS２版は単なる移植で終わっていない。もちろん、見た目は変わっても基本システムはアーケード版そのままなので、心配は無用だ。そこで今回は、『鉄拳TT』ならではのチェンジシステムについて、詳しく紹介していこう！

PS2 FTG 鉄拳TAG TOURNAMENT 3/30 ▶ナムコ ▶¥6,800 ▶対応周辺機器未定

ここが『鉄拳TT』!! タッグの詳細に迫れ!!



▶チェンジのチャンスを逃すと、そのままKO！ なんてことも。

時代を越えて集まった20人以上の格闘家たちが２対２で戦う『鉄拳TT』。基本的には『鉄拳３』同様に１対１で戦うことになるものの、タッグ戦だけにパートナーとのチェンジが重要なポイントとなってくる。どちらかの体力がなくなった時点で負けとなってしまうため、いい気になって攻めていると「パートナーにチェンジしないまま負けた」なんてことになりかねないぞ。ちなみに、アーケード版『鉄拳TT』のボタン配置は右のとおり。初登場となるチェンジボタンだけに、PS２版での位置が気になるところだが、Rボタンなどに割り振ることでコントローラでもスムーズに操作できそうだ。

『鉄拳TT』のボタン配置

左パンチ	右パンチ	チェンジ
左キック	右キック	

Change チェンジ

チェンジボタンを押すとキャラが画面外へ走り去り、すぐにパートナーが走って入ってくる。ダウン状態から起き上がるときや受け身中にもチェンジすることは可能だ。ただし、走り去ろうとする瞬間は無防備になる（ガードできない）ので注意が必要。



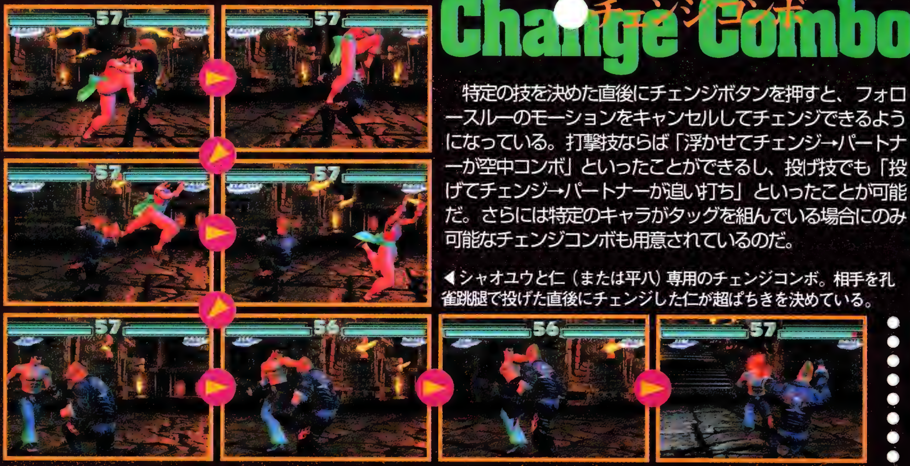
Change Throw チェンジ投げ

アームホイップ（交代専用の投げ技）で投げた後にパートナーがダウン攻撃を行うチェンジ方法。相手を「右パンチ+チェンジ」で投げると自動的にダウン攻撃まで入る。ダウン攻撃の技はキャラごとに決まっている。

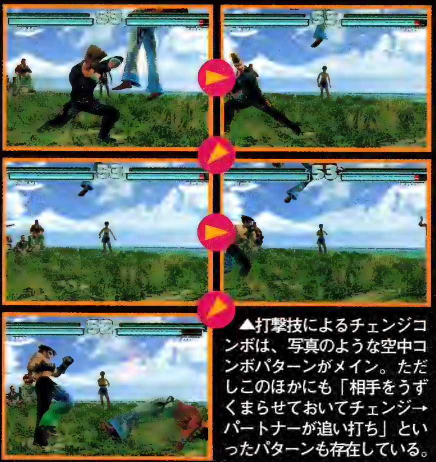


Change Combo チェンジコンボ

特定の技を決めた直後にチェンジボタンを押すと、フォロースルーのモーションをキャンセルしてチェンジできるようになっている。打撃技ならば「浮かせてチェンジ→パートナーが空中コンボ」といったことができるし、投げ技でも「投げてチェンジ→パートナーが追い打ち」といったことが可能だ。さらには特定のキャラがタッグを組んでいる場合にのみ可能なチェンジコンボも用意されているのだ。



◀シャオユウと仁（または平八）専用のチェンジコンボ。相手を孔雀跳閃で投げた直後にチェンジした仁が超ぱちきを決めている。



▲打撃技によるチェンジコンボは、写真のような空中コンボパターンがメイン。ただしこのほかにも「相手をうずくまらせておいてチェンジ→パートナーが追い打ち」といったパターンも存在している。



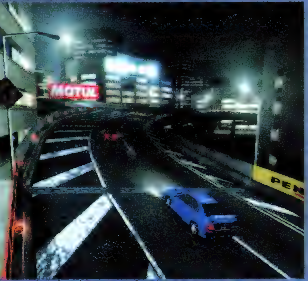


電撃的な発表以来、RCGファンの注目を集め続けている『Type-S』。今回はこれまでに判明している、このゲームの魅力の数々をまとめてチェック！

DRIVING EMOTION TYPE-S™

ドライブゲーム新次元!!

PS2 RCG	ドライビング エモーション Type-S	春予定 ▶スクウェア ▶¥6,800 ▶MC（バイト数未定） 2P対戦可



▶夜景に映える建物の灯りや街灯の光。今までのRCGとは段違いの美しさだ。



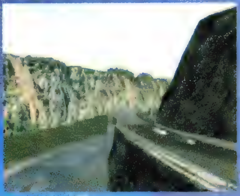
▲ハンドルだけでなく、インパネのスピードメーターもプレイヤーの走りに連動する。

リアルを極めたRCG

スクウェアのPS2参入第1弾となるこの『Type-S』は、そのリアルな映像を見ればわかるとおり、かなり本格派のドライブゲームだ。また、映像のリアルさだけでなく、コースの完全シミュレートや実車の使用など、ゲーム内容もリアル指向。さらに、ライントレーニングができる練習モードを用意するなど初心者への配慮も完璧なのだ。今回は『Type-S』の魅力を1つ1つ詳しく紹介していこう。

1 実在するサーキットを完全シミュレート！

『Type-S』では筑波サーキットや鈴鹿サーキットなど、有名なサーキットを完全に再現している。コースレイアウトはもちろん、コースのアップダウン（起伏）まで忠実にシミュレートされていてリアリティ満点なのだ。また、このほかにも西洋の街並みを再現したヨーロッパコースや高速道路（公道）を再現したハイウェイコース、峠道を再現した渓谷コースなど、架空のコースも多数登場するぞ。もちろん、これらのコースも徹底的に作りこまれていて、サーキットとはひと味違ったドライブ感覚が存分に楽しめるのだ。



筑波と独占契約



◀コースは架空のものから実在のサーキットまでさまざま。特に、筑波サーキットはこのゲームでしか走行できないのだ。

2 登場する車両はすべて実車！

ホンダ、ニッサン、トヨタ、ミツビシ、マツダ、スバルなどの有名自動車メーカーと契約したこのゲームでは、これらのメーカーの厳選された人気車種に乗ることができる。しかも、車のパラメータは実際の物理挙動をもとに計算されているので、実車そのままの挙動を楽しめるのだ。また、セッテイングやカラーも自由に変更できるので、自分好みの車を作ることもできるぞ。



◀登場車種は、今年の春までに発売される最新車種までフォロー。挙動も作り込まれているぞ。

3 実写さながらの映像美！

ゲーム内では、アスファルトやコンクリートなどの人工物はもちろん、岩肌や芝生などの自然物の質感もリアルに再現されている。またそれとともに、今までは技術的に難しかった、かげろうや虹などの自然現象まで再現しているぞ。さらに、それぞれの車のモデリングもPS2のポテンシャルを最大限に引き出して、限りなく実車に近づけられているのだ！



◀夕日の光やそれを反射する車体の表現に注目。また、タイヤから発生する土煙も驚くほどリアルだ。

CHECK! もう攻略本はいらない？「Racing School Mode」搭載!!

「RCGは初めて」という人も、この『Type-S』なら大丈夫。「レーシングスクールモード」を選ぶと理想の走行ラインが表示されるので、あとはこれにしたがって走るだけ。そうすることによって、自然と走行テクニックが身に付いてくるのだ。



▲路面上の赤いラインが走行ライン。ギザギザはブレーキポイント。

▼トレーニングは好みの視点で行うことができるぞ。後方視点のほうが視野が広いため走行ラインを確認しやすい。



PS2で大空へダイビング!

雲を突き抜けて地面にダイブするスピード感や風に乗って華麗な技を繰り出す爽快感が楽しい「スカイサーフィン」が、ゲームになって登場！ＰＳ2だから表現できたこの未知なるスカイダイビングスポーツを、キミも体験しよう。



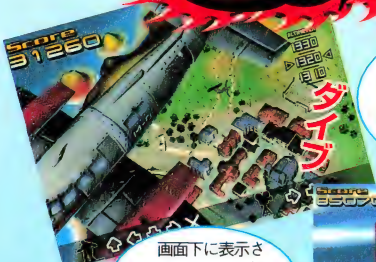
広大な空を華麗にダイブ!『スカイサーファー』のゲームモードが判明

「スカイサーフィン」とは、カメラマンと2人1組になり、スノボで使うようなボードを装着して飛行機からダイブする新しいタイプのスポーツだ。ルールは簡単で、空中でいかに華麗な技を披露したか、そして特定の降下ポイントに着地できたかどうかが評価の対象となる。この『スカイサーファー』も、上記のルールにそってゲームが進行。発売直前の今回は、そのゲームモードをバッチリお伝えするぞ。

SKY SURFER

PS2	SPG	スカイサーファー	3/4	▶アイディアファクトリー
				▶価格未定
				▶対応周辺機器未定

COMPETITION コンペティション









コンペティションの残りタイム。地面に降下したときのタイムも、得点に関わるぞ。

画面下に表示されるコマンドを押し、スペシャルムーブを決めろ！

パラシュートを開いて着地。キャラをうまく操作して、着地ポイントを目指せ！

飛行機からダイブしスペシャルムーブを決めろ!

ゲームのメインとなるモードが〝コンペティションモード〟。これは、飛行機からダイブをして技（スペシャルムーブ）を出し、着地ポイントに到達するという流れで構成される。その中に技を競う〝コンペティションモード1〟とパラシュートを開き目的地に着地する〝コンペティションモード2〟の2つのモードがあり、最終的にその合計点を競う。

★2つのモードで得点GET!!

モード1 ここでは、画面に表示されるコマンドを押し、スペシャルムーブを決める。コマンドは、✚キーとボタンの組み合わせだ。



モード2 表示される矢印に従い、着地ポイントを目指すモード。途中にあるチェックポイントを通れば、ボーナスタイムが得られる。



2つのトレーニングで基本的な動きをマスターせよ!

『スカイサーファー』には、基本的なキャラの動きを練習できるトレーニングモードも用意されている。このモードもコンペティションモードに対応して2種類あり、ミニゲーム感覚で各種操作を覚えることができるのだ。〝トレーニング1〟はパラシュートを開いたあとの操作の練習をし、〝2〟ではスペシャルムーブのコマンド入力を練習できる。コンペティションモードを始める前に、ここで肩ならしをしておこう！

重心の移動のコツをつかめ!

▶キャラクターを操作して、画面内に浮遊しているバルーンを壊していく。キャラの操作は、上昇、下降、方向転換、前進などだ。


トレーニング1


トレーニング2

スペシャルムーブを極めろ!

◀画面に表示されるコマンドを入力して、技の練習をする。ここで、コマンド入力のタイミングをつかもう。

TRAINING トレーニング

GOLF パラダイス

世界初となるコース自動生成システム"Genesys－G"が話題を呼んでいる『ゴルフパラダイス』。今回は、このゲームのメインモードといえるストーリーモードを細かくチェック！　その内容を紹介していこう。

PS2	SPG	ゴルフパラダイス	3/4（予）	▶ティーアンドイーソフト
				▶¥5,800
				▶MC（500KB）PS2専用MT（4P対戦可）

目指すはゴルフ世界一！　ストーリーモード徹底紹介!!

ストーリーモードとはキャラクターを育てていく1人プレイ専用モードのこと。試合で活躍すれば能力がアップするし、なおかつ賞金（これでゴルフギアを買うことができる）を得ることもできるのだ。どの能力をアップさせるのかはプレイヤー次第なので、自分のプレイスタイルに合ったゴルファーを作り出せる点も魅力。ストーリーモードで育てたゴルファーは、他のモードでも使用可能だぞ！



◀序盤にはこのような説明が画面に表示されるので、不慣れな人でも大丈夫！



▲一緒にラウンドしてくれるキャディーの選択画面。能力や個性の異なる6人の中から選ぶことができるのだ。



キャラクターメイキング

①キャラクターモデルの選択



プレイヤーの分身となるキャラを選ぶ。飛距離は出るが小技の苦手なパワータイプ、ラフやバンカーからのショットが得意なテクニックタイプなど、能力の異なるキャラが用意されている。なお、最初に選べるキャラは7人だけだが……。

②キャラクターの名前を入力

キャラに最初からついている名前をそのまま使うこともできるけれど、せっかくだから好きな名前をつけたいもの。自分の名前をつけたり、あこがれのゴルファーの名前をつけたりしてみよう。使える文字はひらがな、カタカナ、英数記号だ。

③キャラクターのパラメータを設定



用意されているパラメータポイントを飛距離、正確さ（ショットのブレにくさ）、コントロール（スピンのかけやすさ）、リカバリー（バンカーなどからのショットのうまさ）の4項目に振り分ける。自動的に割り振ってくれる「おまかせ」機能もある。

ストーリーモードの流れ



ゴルフ世界一を決める大会「マスターエンペリウム」に出場し、優勝するのが最終目標。そのためには試合で好成績を収める必要があるぞ。具体的な流れは右のとおり。

①試合の準備



◀マイホームでは試合で使用するゴルフギアなどの設定の変更が、ショップでは買い物をすることができる。



◀ゴルフショップ。獲得した賞金を使って新しいゴルフギアを購入することができる。

②試合に出かける



◀「ゴルフに出かける」コマンドを選んだあとに出場したい大会を決定する。コースや賞金を考えて選ぼう。



◀このようなイベントが、試合前後に発生することもあるのだ。

③試合



◀優勝を目指し、1打でも少ないスコアで回れるようがんばろう。1対1で戦うマッチプレイの大会もある。

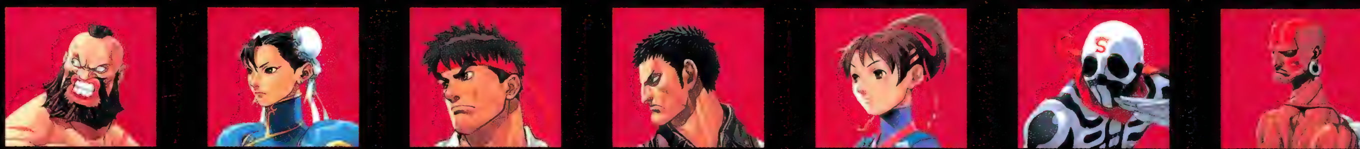
④試合結果



◀試合の成績によってはパラメータポイントやアイテムが手に入る。キャラを強化して次の試合に備えよう。

アマチュアからスタート

スタート時は誰でもアマチュア。しかし、①～④を繰り返してランクアップしていくことでプロやツアープロになることができるのだ。目指すはもちろんゴルフ世界一！



STREET FIGHTER EX3®

話題集中のシリーズ最新作に、あの「さくら」が参戦決定!! 新システムの詳細とあわせて、気になる最新情報を一気に紹介していくぞ。ファンは要チェック!!



闘う女子高生復活!!

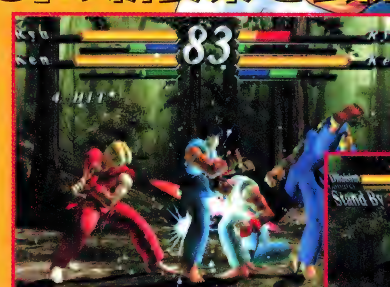
PS2 FTG	ストリートファイター EX3	3|4 ▶カプコン／アリカ ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

続々明らかになる『EX3』の新要素を公開!!



▲EDITできる技は、かなりの数が用意されている。自分のためだけのカスタマイズも可能になっているのだ。

シリーズ最新作となる『EX3』に、なんとPS版『EX plusα』に登場していた女子高生格闘家「さくら」が参戦することが判明！ さらに、前回紹介した謎の新キャラ「エース」が、いろいろな技を会得していくEDITキャラであることもわかったぞ。前回の記事で詳細が不明だった2つの新システムの詳細も判明したので、以下で詳しく解説していこう。



▲シリーズ初の多人数対戦をはじめ、注目の要素を満載。タッグの操作システムがどんなものになるかが、特に気になるところだ。



◀ブランカの表情に注目。PS2のハイスペックが、さらなる臨場感（？）を演出する。

注目の新システムの詳細をお届け!!

NEW!! エモーショナルフロー

タッグ時のみ発動するシステム。キャラがKOされると、残ったパートナーのスーパーコンボゲージが通常の3ゲージから倍の6ゲージに増加する。これにより、例えばケンなら「昇龍烈破→疾風迅雷脚×3セット」なんて破天荒な連続技も可能になるのだ。



▶スカロマニアがKO。次の瞬間……。

▲▶パートナーがエモーショナルフローを発動！ ショータイム開始!!

▶赤い光は、3度目のスーパーキャンセルの証!!

▶しかし『EX3』には、さらにその先があるのだ!!

NEW!! モメンタリーコンボ

必殺技がヒット（もしくはガード）された瞬間に、タイミングよくボタンを押すことで、ほかの必殺技を続けて出せるシステムだ。



▶まずは、リュウが波動拳を放つ。

▲次の瞬間、すぐに竜巻旋風脚のモーションに！

◀連続技成立。ここからスーパーキャンセルも!



待望の新情報を入手!!



A6

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう6

都市が感情を持ったかのように発展していく新システム「ECS」や、PS2ならではの高品質なグラフィックが魅力の『A6』。SLGの新しい可能性を示すこのゲームの、最新情報をお届けする！

PS2	SLG	A列車で行こう6	3|4（予）	▶アートディンク
				▶¥6,800
				▶対応周辺機器未定

都市の発展を左右する産業の誘致の流れを紹介!!

エリアごとにさまざまな問題をクリアしていくスタイルや、新機軸の「ECS」（都市が自動的に広がっていくシステム）などなど、気になる要素満載の『A6』。今回は、ゲーム中における「産業の誘致」の流れをお伝えするぞ。本作では、経営が鉄道会社のみにしぼられているため、利益を上げるには他企業との協力が不可欠となっている。企業のニーズにマッチした都市開発を目指し、土地を企業に売却する。それが「産業の誘致」というわけだ。以下で、そのプロセスを紹介するぞ。

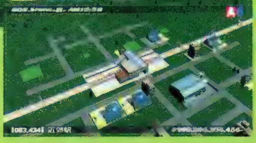


▲今回の『A6』では、狙った産業を誘致できるような、計画的な都市開発が要求されるぞ。

1 鉄道の敷設　まずは交通網の整備から

なにはともあれ、発展の起点となる交通網を整備しなくては始まらない。線路と駅を設置したら、次はダイヤの設定だ。多くの人間が集まるよう、利便性の追求も必要になってくるぞ。こうして、街が少しずつ動き出すのだ。





▲▶線路と駅を設置したことで、都市の成長が始まる。近隣にも駅を設置して、発展をうながしていこう。

2 産業の誘致　誘致したい産業に土地を売却しよう

交通網が整備されたからといって、何もしなければそれ以上の発展は望めない。さらなる発展をうながすため、駅周辺の土地を購入して有望な企業へ売却し、産業を誘致しなくてはならない。もちろん、高い利益を生む大企業を誘致するには、相応に複雑な条件をクリアする必要がある。



▲購入したいエリアを、ポインタ（画面中央）で指定。



▲続いて売却先を指定。キミはどんな企業を誘致する？



◀立派な工業地帯が誕生。失敗すればゴーストタウン化も？

3 街の発展　産業の規模もさまざま

誘致できる産業は、工業・農業・商業・観光・そして住宅の計5種類。住宅は、さらにさまざまな種類に分かれるぞ。当然、建設される建物も誘致した産業によって異なる。例えば観光を誘致したらスタジアムが建設される、といった具合だ。

各種住宅



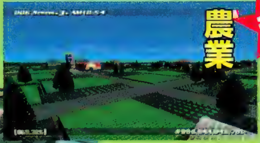
▶典型的なベッドタウン。コンビニなども作れるのだろうか？





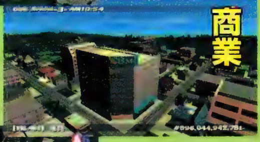
▲▶アパートやマンションも建設可能。人が集まれば街も活性化する。

各種産業

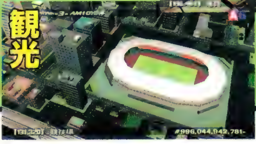


▲心をなごませる風景だが、都市開発が進むと減少するかも。





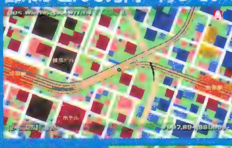
▲▶利益を上げるなら、やはり商業か工業だろう。住宅地との、かね合いが難しそうだ。



◀スタジアムなど、大規模な施設が建てられる。都市開発の醍醐味かも？

新機能で発展度をチェック！

またまた明らかになった新システム、それがこの「分類図」だ。これは、発展中の産業が色分けされて表示されるというスグレモノ。都市がどんな方向へ育っているのかが、とてもわかりやすく確認できるぞ。効率的な都市計画には、不可欠だろう。





▲上は商業（赤）と住宅（青）の混在、下は工業（黄）。分布を簡単に確認できる。

PS2 TBL

アメリカン・アーケード

60～70年代のアーケードを忠実に再現した、今までにないピンボールゲームが登場！

3|4（予） ▶アストロール ▶価格未定 ▶MC（バイト数未定）

本物のピンボールが今、よみがえる!!

ＰＳ２の処理能力を生かした最新のピンボールゲームが登場！　この『アメリカン・アーケード』は、本物の筐体を細部までモデリングして、３Ｄで完全に再現。60～70年代当時のアーケードそのものの空間をも表現することに成功している。ボールの動きも600分の１秒もの高速処理で、これまでにないスピード感を実現している。ゲームモードは２つ。メインの「チャレンジ・モード」でクリアした台は、「フリー・モード」で自由に遊べるようになっていくぞ。また、このゲームはタカラの『ＥＸビリヤード』とリンクして、ビリヤード台をこのアーケードに加えることができるようになる。より忠実に、当時のアーケードを再現できるようになっていくのだ。



▶ネジの1本にいたるまで、すべての部品をモデリングし、バックグラスや得点表示など細部まで忠実に再現している。

個性を持ったそれぞれの筐体にも注目!!

このゲームに登場する台は60～70年代に人気を博した台が中心となって構成されている。ビンゴゲームを行う「ファン・サーカス」や、魔法のルーレットを回す「アラビアン・マジック」など、10台以上もの台それぞれが、個性的なルールを持っているのだ。グラフィックも、それに合わせて独自性豊かになっているぞ。

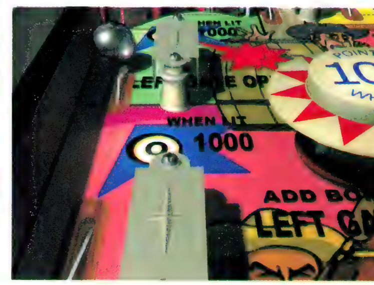


▲多くの資料をもとにして、新たに描き起こされたというグラフィック。当時の雰囲気がそのままに残されているようだ。



▲完全な３Ｄピンボールだから、どんな視点からでもゲームを楽しむことができる。もちろん、視点はリアルタイムで変更することが可能だ。

▼多重レンダリングによる美しいグラフィックで、マルチボール時のボールの挙動まで完全に再現されるのは、ＰＳ２の高い処理能力があればこそだ。



PS2 TBL

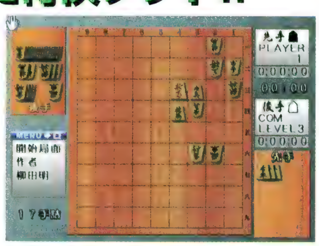
柿木将棋Ⅳ

最強の棋力と最速の思考時間を実現した将棋ソフトの決定版！

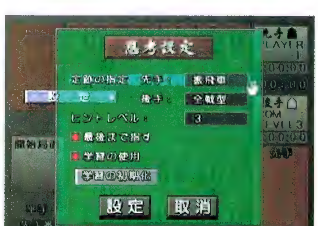
3|4 ▶アスキー ▶￥6,800 ▶MC（バイト数未定）

最高の実力を持った将棋ソフト!!

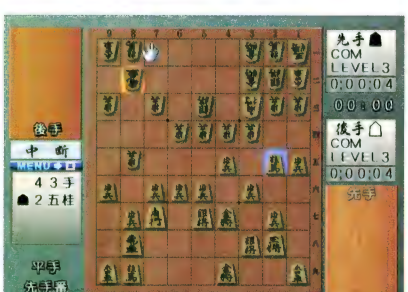
『柿木将棋』の最新作が、ＰＳ２でさらにパワーアップ！　注目すべきはその思考速度。豊富な定跡データと、指定の時間になると自動的に次の一手を指す「思考時間の制限機能」、また、プレイヤーが考えている間にもCPUが思考するなど、思考時間を短縮するための配慮が随所になされているので、今までのようにCPUとの対局でイライラすることもなくなった。現在市販されている将棋ソフトが集まった「コンピュータ将棋王者決定戦」で優勝しただけあって、実力の方も文句ナシ。上級者でも納得の、奥深い対局が楽しめるぞ。



▲通常の対局のほかに、100問もの詰将棋の問題や古棋譜も収録されている。



▲初心者でも遊べるように、７段階のレベル設定や、思考タイプを決められる。



◀定跡データは９万手にもおよぶ。それだけに、序盤から素速く、正確な手をバンバン打ってくるぞ。

PS2 ACT

XFIRE

次世代のアクションゲーム。仲間とのチームワークが勝利のカギだ！

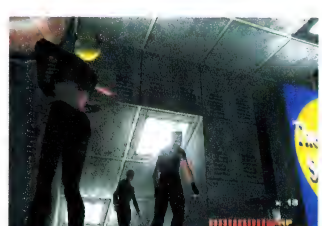
春予定 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

近未来を舞台にした3D・ACT!!

エレクトロニック・アーツ・スクウェアのＰＳ２参入第１弾タイトルとなる『XFIRE（クロスファイア）』。久しぶりに公開された最新画面をお届けしよう。このゲームはミッションクリア型の３Ｄアクション。プレイヤーはそれぞれ異なる能力を持つ４人のキャラクターから１人を選び、数々の危険な任務に立ち向かっていく。選ばれなかった３人の仲間は、ノンプレイヤーキャラクターとしてプレイヤーをサポート。この仲間との連携が任務達成の重要な要素となるのだ。今回公開された画面を見る限り、開発は以前にもまして順調に進んでいる様子。さらなる続報を楽しみに待とう！

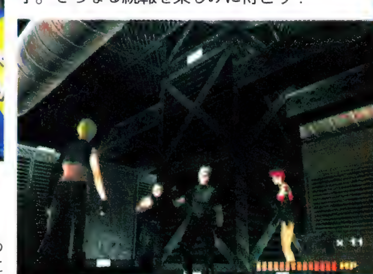


▲画面中央に照準らしきものが。どうやら市街地のようだが、こんなところで銃撃戦を!?



▲何かを探しているのか？　美しく表現された光が、キャラの存在を際立たせている。

▶仲間が集まってきた。作戦の打ち合わせでも行うのか？　仲間との連絡は常にしておいた方が良さそうだ。



2月19·20日、幕張メッセでPS2を先取り体感!!

PLAYSTATION FESTIVAL 2000

プレイステーション　フェスティバル

いよいよ開催まで、あとわずかと迫った「PLAYSTATIONフェスティバル2000」。PlayStation 2の発売前に、実際にハード＆ソフトに触れられる唯一のイベントとして、ゲーム業界はもちろん、世界中のあらゆるメディアから、熱い注目を集めている。

前号でも、出展タイトルなどの情報をお伝えしたが、開催が近づくにつれて、さらにさまざまな新情報が明らかになってきている。今回は、新たに追加発表された出展タイトルや、編集部が独自取材した配布予定の体験版など、最新の情報をご紹介していこう。

なお、前売りチケットが売り切れてしまった場合、当日売りのチケットは販売されない予定。あらかじめ前売り券を購入しておいたほうがいいぞ。（2月2日現在、前売りチケットには若干の残りがありますが、本誌発売前に完売する可能性もあります。あらかじめご了承ください）

開催概要

会　期■2000年2月19日（土）・20日（日）
時　間■10:00～17:00
会　場■幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
北展示ホール9・10
千葉県千葉市美浜区中瀬2－1
入場料■一般（中学生以上）……前売／￥1,000［税込］
当日売／￥1,200［税込］
小学生……前売／￥500［税込］
当日売／￥600［税込］
※小学生未満は無料

■前売り券は、チケットぴあ、ローソンで発売中。
●チケットぴあ
Pコード676-159／問い合わせ　03-5237-9999
●ローソン（ローソンチケット）
Lコード34154／問い合わせ　03-5537-9999
※ローソン各店舗で直接購入できます

ここでしか買えないアイテムをゲット!
グッズ販売

会期中、ここでしか入手できないPS2の特製グッズを購入することができる。PS2をいち早くプレイした記念にするのもいいし、お土産にもGOOD。業界関係者（DPS編集部員？）にもファンが多いSCEIのノベルティグッズだけに、デザインにも期待が持てそうだ。

■販売予定アイテム

特製ピンバッジ	￥1,000
特製Tシャツ	￥3,000
特製ブルゾン	￥5,000

（以上すべて税込）

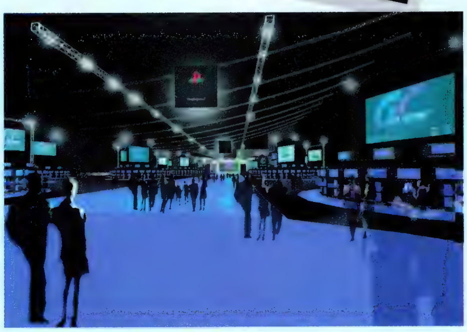


▶『ファンタビジョン』体験版のパッケージ。メーカーによっては、1枚の体験版に複数タイトルを収録している場合も。

PS2専用の体験版がこんなにたくさん！
体験版

会場内では、PS2タイトルの体験版ROM（もちろんPS2専用）が配布される予定になっている。DPS編集部の調査によると、体験版を配布するメーカーは計7社。あわせて17タイトルもの体験版を入手することができるのだ（右表参照。一部ムービー含む）。これだけでも、このフェスティバルを訪れる価値があるというもの。入場料分は間違いなく元が取れそうだぞ。

なお体験版は、出展メーカーごとに配布するのではなく、エントランス付近ですべてまとめて配布されるらしいとの噂。体験版を求めて会場内を駆けずりまわったりせずに、落ち着いて展示タイトルを楽しむことができそうだ！


▲エントランスから会場内を見渡すとこんな感じ。ゆったりとしたスペースで、出展タイトルをプレイしたり、ステージイベントを楽しんだりすることができる！

体験版配布予定タイトル

メーカー名	タイトル
エニックス	∅STORY
EAスクウェア	スーパースノーボードクロス
	その他1タイトル
カプコン	ストリートファイターEX3
コーエー	決戦
	真・三國無双
	麻雀大会Ⅲミレニアムリーグ
コナミ	永世名人Ⅳ
	グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～（仮）
	実況パワフルプロ野球7
	実況ワールドサッカー2000
	ドラムマニア
	麻雀やろうぜ！2
SCEI	FANTAVISION
	I.Q REMIX+
	その他数タイトル
T&Eソフト	ゴルフパラダイス

※出展タイトル・体験版配布タイトル等は、すべて編集部調べによるものです（2月2日時点）。諸事情により変更になる可能性があります。

PLAYSTATION FESTIVAL 2000

会場イメージ



イベント盛りだくさん！ ステージ

会場の奥に設置されたステージでは、話題のタイトルの最新情報はもちろん、未発表の新作タイトルも、いくつか公開されるとか。このほかにも、いろんな人に「PS2と僕らの生活の未来」について、語ってもらう計画もあるらしい。誰が出演するのか楽しみ！



▶昨年秋に開催されたTGS'99秋のステージでは、SCEI社長・久夛良木氏による公演も行われたが……。今回のPSフェスティバルでは!?

計500台のマシンで28タイトルを快適にプレイ!! 試遊台

PSフェスティバル最大の見どころは、前代未聞の500台もの試遊台。これだけの台数でPS2ソフトを体験することができる。それほど待ち時間もなく、快適にプレイできることは間違いなさそうだ。出展タイトルも、前号でご紹介したものから大幅に増え、17社28タイトルになっているぞ！



▲大きなモニターの周りを試遊台が取り囲む。各タイトルの展示方法はこんな感じ？

気になるイベントレポートは 電撃におまかせ!!

スケジュールがあわなかったり、地方に住んでいるため残念ながら来場できないという人も、心配はご無用！ DPS編集部では、総力を挙げて「PLAYSTATIONフェスティバル2000」の情報をお届けしていくぞ。

まず、次号・電撃PlayStation Vol.137［2月25日（金）発売］では、PSフェスティバルのステージイベント、出展タイトル情報を完全レポート。また、2月24日（木）にオンエアされるテレビ番組「ボスキャラ王」（テレビ朝日系26:10～26:40）内でも、PSフェスティバルの速報をお届けする予定だ。どうぞお楽しみに!!



◀「ボスキャラ王」では、塚ちゃんこと電撃ゲーム誌統括編集長・塚田正晃がPSフェスティバルの模様をレポート予定！（写真は「スクウェアミレニアム」の取材風景）

出展予定タイトルリスト

	タイトル	ジャンル	メーカー	発売日
1	A列車で行こう6	SLG	アートディンク	3月4日（予）
2	柿木将棋Ⅳ	TBL	アスキー	3月4日（予）
3	撞球　ビリヤードマスター2	SPG	アスク	3月4日（予）
4	アメリカン・アーケード	TBL	アストロール	3月4日（予）
5	Ø STORY	AVG	エニックス	春予定
6	スーパースノーボードクロス	SPG	EAスクウェア	未定
7	ストリートファイターEX3	FTG	カプコン	3月4日（予）
8	決戦	SLG	コーエー	3月4日（予）
9	真・三國無双	ACT	コーエー	春予定
10	麻雀大会Ⅲミレニアムリーグ	TBL	コーエー	3月4日（予）
11	実況パワフルプロ野球7	SPG	コナミ	春予定
12	実況ワールドサッカー2000	SPG	コナミ	3月4日（予）
13	ドラムマニア	ETC	コナミ	3月4日（予）
14	麻雀やろうぜ！2	TBL	コナミ	春予定
15	ステッピングセレクション	ETC	ジャレコ	3月4日（予）
16	劇空間プロ野球	SPG	スクウェア	3月予定
17	DRIVING EMOTION Type-S	RCG	スクウェア	春予定
18	I.Q REMIX+	PZG	SCEI	3月4日（予）
19	グランツーリスモ2000	RCG	SCEI	未定
20	FANTAVISION	PZG	SCEI	3月4日（予）
21	Be On Edge（仮）	ETC	SCEI	未定
22	EXビリヤード	TBL	タカラ	3月4日（予）
23	ゴルフパラダイス	SPG	T&Eソフト	3月4日（予）
24	リッジレーサーV	RCG	ナムコ	3月4日（予）
25	鉄拳TAG TOURNAMENT	FTG	ナムコ	3月30日（予）
26	ETERNAL RING	RPG	フロム・ソフトウェア	3月4日（予）
27	EVERGRACE	RPG	フロム・ソフトウェア	4月予定
28	森田将棋	TBL	悠紀エンタープライズ	3月4日（予）



“ ”マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。
PlayStation

MAR

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

マリオネットと呼ばれる少女型アンドロイドを育成するAVG『マリオネットカンパニー』の続編がついに登場!!　パーツを交換して、性能をアップさせつつ、会話を繰り返し、彼女をより人間らしい性格に成長させていこう。第１報となる今回は、マリオネットをはじめとする登場キャラ＆ストーリー、そして肝心のゲームシステムについて紹介していこう！

DPS 独占紹介 『マリカン2』 PS版・DC版同時発売決定!!!







MARIONET TYPE……………………NORMAL

マリン

海（主人公）が育てることになるマリオネット（タイプはノーマル）。わりとおっとりとしていて素直な性格。３サイズなどはパーツによって変動する。

『マリカン2』

システムがシンプルになり、何度でも楽しめる!!

主人公はマリオネット部に所属している桜華高校の２年生。倉庫から発見された２体の内、１体のマリオネット（マリン）を育てることになる。今作では、ゲーム内でのプレイヤーの行動を回数制（期間は１カ月）にするとともに、コンストラクション（パーツの交換など）のシステムもシンプルになっている。前作よりスピーディな展開がキミを待つ!!



◀ライバルのマリオネットの成長具合を確認するのも重要？



◀学園ならではのイベントもあるかも？

MARIA





『マリカン2』は学園モノ!!

マリオネットカンパニー2 こんぃ!

4 988608 411458

マリオネットカンパニー2

5月(予) AVG	▶価格未定　▶マイクロキャビン ▶対応周辺機器未定

STORY

MARIONET COMPANY 2
マリオネットカンパニー2

主人公は「マリオネット部」所属の高校生

前作『マリオネットカンパニー』の時代から10年後……。舞台となる町、桜華市(仮)は、前作に登場した電気街「光沙」に程近い地域(前作の舞台「富士見」とは別の地域になり、前作での町並みや人物などは登場しない)。主人公はそこに住む高校2年生の「海(かい)」という少年。この時代、主人公の学校にはマリオネット部(昔でいう「マイコン部」のようなもの)が存在していて、主人公はそのクラブに所属している。海は、学校側にマリオネットの購入を申請しているが、自動車程も値段がするマリオネットを購入する予算が学校から出るハズもなく、却下され続けていた……。そんなある日、校内の倉庫から故障したまま放置されていたマリオネット2体が発見され、かねてよりマリオネットの購入申請をしていたマリオネット部に、その2体を貸与するといった話しが飛びこんできたのだったが……。



◀主人公はマリンを選び、育成することに。

MARIONET TYPE……ACTIVE

マリア

アレサ(主人公のライバルキャラ)が育てることになるマリオネット(タイプはアクティブ)。元気があって意思表示をはっきりとするボーイッシュなタイプ。

前作は…

マリオネットを人間らしく!が『マリカン』のテーマだ!

時代設定は『マリカン2』の10年前。6カ月の間に、マリオネットに組み込むパーツをラボで作成したり、マリオネットと外出したりしてコミュニケーションをかわし、心の絆を深めていくAVG。さまざまなイベントをへて、マリオネットをより人間らしく成長させるのが最終目的だった。



▲このパーツ作成に失敗することもあった。

▼絆を深めることでさまざまなイベントが発生。



マリオネット



主人公に偶然拾われたマリオネット。精神的成長によって反応も機械的なものから人間らしくなっていく。

学園恋愛ストーリーになった『マリカン2』キャラクターを紹介!

2人と2体……メインキャラクター

『マリカン2』では、主人公が通う学園が舞台なので、前作よりかなりたくさんの人物が登場するのだ。そこで、主人公とかかわりの深い7人のキャラをピックアップして紹介。それぞれのキャラクターについて、声を演じてくれる声優さんたちに自分が演じたキャラについてのコメントをいただいたぞ。各キャラクターの内面的な魅力にも迫ってみよう!!



What is this……?



←ところでこれはいったい?

マリオネットである「マリン」「マリア」の2人に装着されている腕輪と脚輪……。実はコレには、2人に共通した重要な要素があるらしいのだが…今のところはヒミツです♡

素直でかわいいマリオネット
マリン MARINE

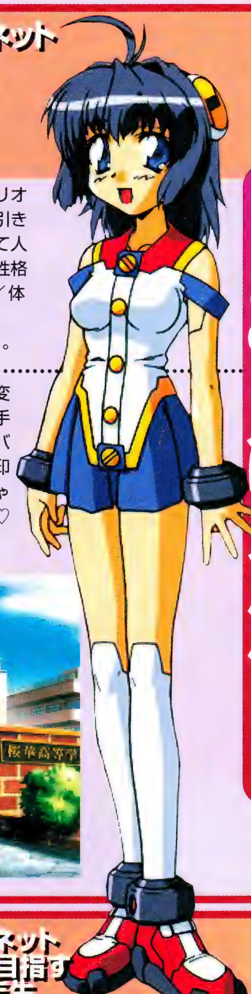
故障したまま倉庫に放置されていたマリオネット。発見後はマリオネット部の海に引き取られ、会話やパーツの交換などによって人間らしく成長していく。従順で大人しい性格の優等生タイプ。身長：155センチ／体重：？／3サイズ：80－58－83
※「身長」以外はパーツによって変動する。



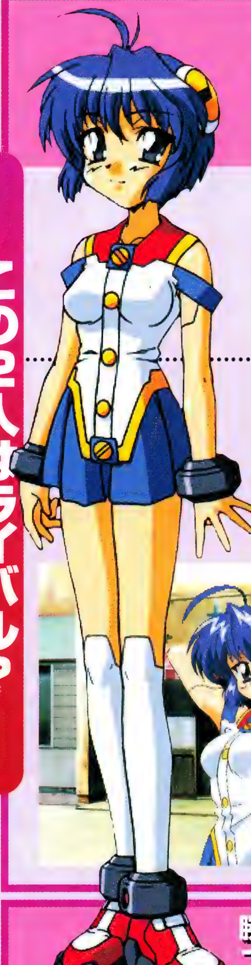
CV 石橋千恵

機械から女の子に変わっていく過程を上手く出せるようにガンバリました。セリフで印象的だったのは〝にゃんにゃん〟言葉です♡ 必聴ですよ（笑）。





この2人はライバル?



ボーイッシュで元気なライバル
マリア MARIA

マリンと同じく倉庫に放置されていた、もう1体のマリオネット。海にライバル心を燃やすアレサに引き取られ「マリン」のライバル的存在になる。わりとサバサバした性格で意思表示をハッキリとするボーイッシュなタイプ。実は少女趣味な一面も？
※「身長」「体重」「3サイズ」はマリンと同じ。



CV 新千恵子

ボーイッシュで元気なマリアの、表面に出さない本当の心を表現できたらいいなと思いました。好きだけど好きって言えないもどかしさを感じてほしいです。



マリオネット技師を目指す高校2年生
海（主人公） KAI



マリオネット工学に興味を持ち、マリオネットについて独学で勉強している桜華高校2年生。マリオネット部に所属しており、学校の倉庫で発見されたマリオネット、マリンを育成することになる。

勝気なライバル
アレサ・ニルーファ AREGA

主人公と同級生でアメリカ生まれの女の子。勝気な性格で、「マリオネットにも心はある」と主張する主人公と対立しライバル心を燃やす。マリアを育成する。



CV 岡本麻見

アレサはコンプレックスを抱えた孤独な女の子です。意地っ張りの中にある素直でかわいいアレサを見つけてあげて下さい。

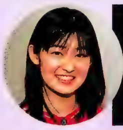
恋のライバル？サブキャラクター

MIKAN OSANAI

主人公の幼馴染みで同級生
小山内みかん



主人公へ密かに好意を寄せている女の子。趣味はキョロちゃん（海のこと）ウォッチング♡　身長153センチ／体重42キロ／3サイズ：84－58－86



CV 有島もゆ

ブリッこではない素直なかわいさを出せるように気をつけて演じました。一生懸命で一直線な女の子ですよ！



▲一途で一直線が取り柄の妹的存在。

NANAMI UENO

マイペースで内気な後輩
上野ななみ



内向的な性格で、常に猫のぬいぐるみを持ち、その猫に自分の気持ちを代弁させている。身長150センチ／体重40キロ／3サイズ：73－55－76



CV 小田美智子

内面には色々な感情を持っている娘だと思うので、少ないセリフの中でそれを出せたらなと思って演じました。



▲このネコの名前は「モンジャタロウ」（仮）。

YUNA SAKAKIBARA

水泳部の天才的スイマー
榊原勇魚（ゆな）



主人公の先輩（3年生）。明るい性格だが、水泳を続けていく自信をなくして悩んでいる。身長160センチ／体重49キロ／3サイズ：83－58－84



CV 牧島有希

ゆなちゃんはいろいろと考えて自分を追い詰めてしまうタイプの女の子です。あなたが支えてあげて下さい！



▲しっかりしていそうで、じつは……

学園恋愛ストーリーになった『マリカン2』システムを紹介！

前作では一定の時間内であれば、何回でも実行可能だったプレイヤーの行動を、『2』では回数制（平日3回、休日5回）に変更。授業の終了後に学校内・桜華市内・光沙など好きな場所に移動できるようになるぞ。そして、行く先々でイベントが発生するのだ。

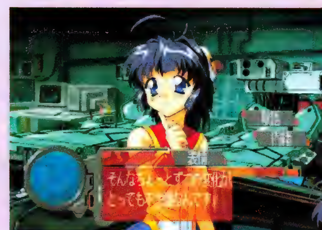


▶マリオネットと校内を移動することも可能。

ゲームの流れ

学校授業 → 移動モード → イベント発生 → マリオネットとのコミュニケーション&コンストラクション

マリオネットとの絆を深める
コミュニケーションモード



▲会話を積み重ねていけば、話題もドンドン増えていくぞ。



▶マリオネットの能力値に応じてさまざまなイベントが発生。

コミュニケーションモードは、マリオネットと会話し、心の絆を深めていくモード。マリオネットの心の成長具合は〝KIZUNA値（画面下、メッセージウインドウの左に表示）〟というパラメータで確認することができる。会話中の選択や発生するイベント内容によって、このKIZUNA値が変化し、マリオネットはより人間らしく成長していくのだ。

マリオネットの性能を上昇させる
コンストラクションモード

電子ブロックシステム（仮）導入

このマザーボードという限られたスペースにパーツを配置。たくさんのパーツを搭載するか、高性能のパーツを少数搭載するかはキミ次第だ。



▲どう配置していくかを工夫していく必要があるぞ。

『2』では、変更可能なパーツは「動力源部分」「ボディ」「頭脳部分」の3カ所のみと、前作よりもシンプルになっている。しかし、シンプルといってもただ単純というわけではなく、頭脳部分はマザーボード上にCPUなどの必要なパーツを配置していくといった、自分なりに工夫するという楽しみの要素は継承されているぞ。また、マリオネットの能力が上昇するとコミュニケーションモードでの話題も増えるようになっている。

今回変更できる外見は、服装4種類、髪の色3種類、プロポーション3段階。キミ好みのマリオネットに育てよう。





今回もマスター好みにいろいろいじれるニャ♡

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2







遙かなる時空の中で

遙かなる時空の中で	
4月(予) AVG	▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC（1ブロック）

あの「アンジェリーク」の制作スタッフが贈る最新作は和風恋愛AVG!!　優美な世界で麗しい男性との恋を育もう！



恋に戦いに生きる純和風AVG

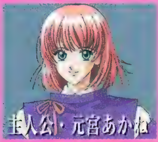
日本の平安時代によく似た優雅な異世界「京」が本作の舞台だ。主人公・あかねの目的はこの「京」にはびこる怨霊たちを退治し、現実界に帰ること。そんななかであかねは、八葉たち（下カコミ参照）と甘く切ない恋をすることになる。今回は、この女心をくすぐる恋愛AVGの最新情報を徹底紹介！



◀ゲーム中ではミニゲームが発生することも。絵合わせ（神経衰弱）で戦闘に使うおふだや花、香を入手！



▲どんな選択をするかで主人公の運命が変わってしまうことも!?



異世界であかねを待ち受けていたものは…

女子高生、元宮あかねは古井戸の不思議な光に導かれて現実界から異世界「京」へと突然召喚された。「京」は怨霊に支配されかけており、彼女は自分がこの危機を救う存在であると告げられる。

恋のお相手～八葉（はちよう）～

八葉とは、あかねを守るために選ばれた8人の男性のこと。彼らにはみな、恋愛に踏みこめない何らかの事情があるらしい。

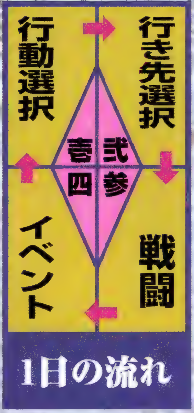


▶会話シーンでは八葉1人につき17パターンもの表情が!!





ついに判明!! 1日はこうして流れていく！



プレイヤーは「京」の危機を救うため、八葉と協力して、怨霊退治に奮闘していくぞ。ゲームは基本的に1日単位、選択形式で進んでいくが、この選択の1つ1つが八葉との恋の行方を左右するぞ。ここでは、恋愛に大きく影響するポイントをピックアップしつつ、ゲーム中の1日の流れ（左図参照）を解説しよう！



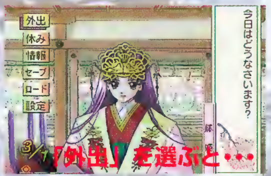
◀八葉は恋のお相手となるだけでなく、あかねが困ったときにはアドバイスしてくれる。



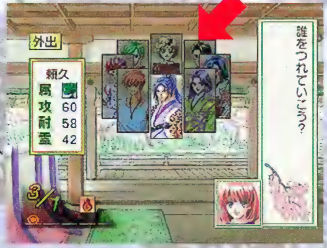
▶真剣な眼差しで話す永泉。鬼が奪っていったという八葉たちの〝あるもの〟とは？　これを取り戻すことはできないのか？

壱 行動 今日は何をして誰と一緒に過ごそうか？

朝、その日の行動を選択する。特別なイベントが発生しなければ、ここでとれる行動は「外出」と「休み」の2つ。外出を選ぶと一緒に連れて行く八葉を2人まで選ぶことになるぞ。アナタのお気に入りの彼を選び、彼との恋をじっくり育ててみよう!!

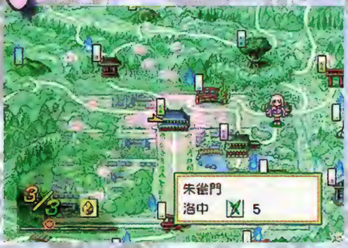


▶藤姫（あかねに仕える少女）がその日の行動を聞いてくる。



◀ズラリと並んだ八葉。今日は誰にしようか？

弐 行き先 「京」にある30カ所の神社や名所。さて、どこに行こうか？



▶画面中央のアイコンを操作して場所を選んでいく。

移動できる場所はスタート地点の「藤姫の館」を除いた全30カ所だ。八葉にはそれぞれ好きな場所があるぞ。

恋のPOINT 1 「心のかけら」を取り戻してあげると？

八葉の好きな場所では彼らが失っていた大事な記憶「心のかけら」を取り戻すイベントが発生するぞ。これで恋が飛躍的に進展!!



▶…していることを思い出した天真。彼の悩みにどう応える？

八葉と仲良くなるには？

イベントをはじめ、いたるところで選択肢が発生する。このとき「誰にどんな言葉をかけるか」が恋の行方をにぎるカギ。お目当ての彼の心を読みとって言葉をかけよう。

参 戦闘 怨霊が出現！ 八葉と力を合わせて戦え！

訪れた場所では、その周辺を支配している怨霊との戦闘が発生！　これを八葉と協力して倒すのだ。怨霊は一度退治しても、復活するのでマメに足を運ぼう。



戦闘コマンド!!

◀コマンドは応援、術、回復、攻撃、逃走の5つ。コマンド決定後は言葉を選ぶだけで戦闘が進むぞ。

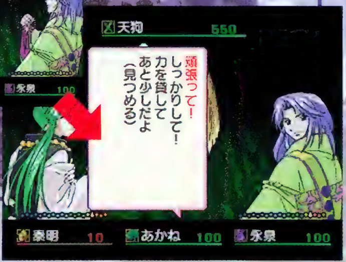
恋のPOINT 2 お気に入りの八葉を応援しよう！

なんと戦闘中でも恋を育てることが可能！　それが応援コマンドだ。お目当ての彼がピンチのときは優しく声をかけるなど、戦況を考えて選んでいこう。



◀応援対象を1人に絞るか2人同時にするかを選択。ここでは永泉（右）を応援。

▶次に応援内容を選ぶ。「頑張って！」



四 イベント 術の入手イベントや恋愛イベントが発生！

イベントで各八葉に見合った術を入手できれば、仲良くなれるうえ、戦力強化にもなるのだ！　これ以外にもその場で会話する恋愛イベントが発生するぞ！



▲優しいかと思いきや、冷たくあしらわれたり。気まぐれな彼にもうメロメロ!?





1人でも超ハマれる ガイアマスター GAIAMASTER 神々のボードゲーム

続々登場する難関ステージをクリアせよ!

1人でもバッチリ楽しめる、その名は… Story mode ストーリーモード

9人のキャラクターそれぞれの物語を楽しむモード、それが「ストーリーモード」だ。好きなキャラを1人選び、全20ステージを攻略していく。だが、各ステージにはさまざまな勝利条件や対戦形式が設定されていて、それによって戦略を変えていかなければならない。この要素こそが、1人でもハマれる大きな魅力となっているのだ!!



◀ストーリーモードを進めていくと、隠しマップ&隠しキャラに出会えたりも……!?



▶キャラの個性が反映されたオープニングデモ。これは、お城を抜け出してきたお姫様、ティアラの物語。

1	2	3		4
マイキャラ選択 ▶	オープニングデモ ▶	ステージ突入! ▶	勝利条件クリア ▶ クリアデモ ▶ / 勝利条件未クリア → ステージ突入!	次のステージへ!!

モードの流れ モードの流れは上にあるとおり。以降は3～4を繰り返していくのだ。

これがストーリーモード!! この4つの要素でハマれる!!

ストーリーモードは下の4つの要素で構成されている。これらがキミの攻略魂を熱くさせるのだ!

1 1人のマイキャラで全20話を戦う!

選べる9人のキャラクターは、それぞれ独自の特殊能力(発生はランダム)を持っている。下のティアラのようなラッキー系のものから、戦闘時に効力を発揮するものなど、その内容はさまざま。つまりキャラによって、20ステージそれぞれの攻略法がまったく違ってくるのだ!



ティアラの特殊能力
たまに神様からタダで、空き地や敵の土地をもらえる。

2 対戦形式によって戦略を変える必要が!!

ステージごとに設定された対戦形式にも、さまざまなものがある。オーソドックスな4P対戦から、1対1の対決、さらには1対3(3人の敵が自分1人を攻撃してくる)なんていうものも! この対戦形式によっても、戦略を変えなければならない!!



▲キャラ名の左のマークで対戦形式がわかる。これは2対2のタッグ戦。

3 バラエティ豊かな勝利条件をキミはクリアできるか!?



勝利条件 15ターン終了時に総資産でトップをとること。

同じマップでも異なったプレイが楽しめる!

勝利条件 2対2のタッグ戦で、敵チームに総資産で勝つこと。

このモード最大のポイントは、"いかにして勝利条件をクリアするか?"だ。勝利条件の内容は、総資産(資金と所有している土地の合計)を競う、特定のキャラを破産させる、他キャラすべてを破産させるなど、じつに多彩。これに対戦形式やターン数の制限が加わり、条件はさらに多様化するぞ。左にあるように、たとえ同じマップで戦うとしても、勝利条件によって違った戦略をたてなければならない。同じ攻略法が通用するステージは1つもないのだ!

4 総資産やカードの初期所持数が設定される!



▶開始直後の1ターン目で、資金(画面右下)に差がある場合も。

各ステージでは、資金(所持金)&自分の土地の数、そして武器カード&イベントカードの所持数が、あらかじめ設定されている。資金などに余裕があるステージや、手持ちのカードが少ないステージなど、これもさまざまなのだ。

▶最初から強い武器カードを持っていたら、ガンガン戦闘しよう!!



  ※画面写真は、すべて開発中のものです。

究極モードの全貌が発覚!



マス目を回って自分の土地を増やし、所持金を含めた総資産を競い合うTBL『ガイアマスター』(以下『ガイア』)。これまで、その魅力の数々を紹介してきたが、ただ1つ「ストーリーモード」の全貌だけがつかめなかった。その実態は…戦略SLGやPZGのような、1人でも熱く遊べる究極モードだった!!



ガイアマスター
～神々のボードゲーム～

4月(予)	▶¥4,800	▶カプコン
TBL	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)、MT、4P対戦可	

これがストーリーモード!!
ひとクセありそうな3つのステージを紹介!!

ここでは、ストーリーモードの中でも特徴のある3つのステージを紹介していくぞ。この3つにかぎらず、ストーリーモードのステージは、どれもクセモノぞろい。はたして、キミはすべての難関を突破し、見事エンディングを迎えられるか!?

Stage1 お姫様のプロポーズ
勝利条件 ティアラを破産させる

●敵1人を集中攻撃するのだ!

ティアラからのプロポーズを断るために、ティアラを破産させなければならないという、マイキャラが男のときにのみ出現するステージ。戦闘でティアラの土地を奪いまくり、そこにお店を建てて通行税を上げていく(税が2倍になる)戦略が重要になる。ティアラのサポートをしてくるガラハッドもやっかいだぞ!



◀ゲッ、ティアラの特殊能力が発動!! 奪わなければいけない土地が、また1つ増えちゃいました……。


▶“通行税底上げ作戦”が見事に的中! これを繰り返していけば勝利は目前?

Check 1 敵を破産させるには?

6種類あるお店を自分の土地に建てて、通行税を上げるのか敵を破産へ追い込む1つの手。なかでも「バンク」を建てれば、通行税は4倍に!


▲バンクの建設費は、他のお店よりちょっと高め。

Stage2 盗賊から逃げろ
勝利条件 30ターン終了時に総資産で敵チームに勝つ

●3人の盗賊たちがプレイヤーの資金を狙う!

盗賊・シンバット3人が、チームを組んで襲ってくる。シンバッドは、同じマスに止まったキャラから資金(所持金)の半額を盗んでいくという、とんでもない特殊能力を持つ。それが、3人もいるのだから超イヤ!! もし1度でも同じマスに止まってしまうと、取り返しのつかないことにも……。緊張のステージだ!

Check 2 総資産を増やすには?

総資産を増やす第一歩は土地を手に入れること。次にお店を建てたりして、土地の価値を上げることだ。そして資金は通行税で回収するのだ。


▲チームの総資産とは、3人の平均ではなく合計だ。



◀それほど広くないマップの中で3人から狙われるので、同じマスに止まられる可能性は高い。盗まれてばかりいると、一文なしに……(涙)。



▶土地を買い、資金を使いまくって、被害を減らす手もアリ。



◀敵の1人を破産に追い込むことで、盗まれる可能性を減らすのも有効!

Stage3 裏武闘会
勝利条件 敵の3キャラの土地をすべて自分の土地に(独占)する

●怒とうの連続バトルが展開!!

登場する敵キャラ



戦闘タイプの特殊能力(攻撃力が2倍など)を持つ敵たちとの4P対戦だ。初期状態から、全員に均等に分けられた土地が狭いマップを埋めており、空き地はわずか2マスのみ。序盤はこの空き地をめぐって、中盤以降は互いの土地を奪い合って、激しいバトルが展開する。とにかく、戦闘ばっかりのステージだ!


▲これがマップのほぼ全域。戦闘で敵の土地を奪っていくしかない。



▼敵同士の戦いは好都合。やれやれー!



◀ハヤテ(右)の負け～。HPが0になったハヤテは、戦闘後に全回復してしまうが、ヤスツナのHPは減ったまま。これは狙うチャンス?

Check 3 エリア独占のメリットとは?

土地はバラバラで持っていても効果が低い。戦闘で奪うなどして、並ぶ3マス(エリア)を独占すれば、通行税がドーンとアップするぞ!!


▲エリア独占! 敵がマスに止まればボロもうけだ!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

オキテ破りの多方向スクロールACT 不朽の名作「ストライダー飛竜」

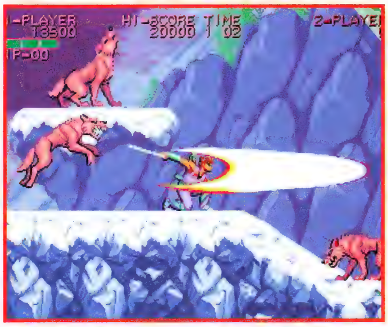



発売直前!!システム総チェック!!

ストライダー飛竜 STRIDER HIRYU 1&2



不朽の名作『ストライダー飛竜』と、昨年末からアーケードで好評稼働中の『2』がカップリングされたPS版『ストライダー飛竜1&2』もいよいよ発売直前！今まで明かされてきた数々の魅力を総チェックだ！



360度の多方向スクロールと、簡単な操作で、多彩なアクションが楽しめるACT『ストライダー飛竜』。発売を目前に控えた今回は、『1』と『2』それぞれのシステムをおさらいしよう。さらに両方の魅力もピックアップして紹介していくぞ!!

ストライダー飛竜1&2		
2/24 ACT	▶¥6,800（CD2枚組）	▶カプコン
	▶MC（1ブロック）	

10年前の興奮がよみがえる ストライダー飛竜

恐怖と暴力によって世界を支配するグランドマスターのもとに、単身で乗り込み戦いを挑む飛竜が主人公の多方向スクロールACT。1989年にアーケードに登場し、ファンを魅了した名作だ。天地を逆さにしてしまう「反重力装置」の作動する施設内や、飛行機を足場に空中を進むなど、奇想天外なステージ構成と奥深いバックストーリー、そして個性的な敵キャラなど、その魅力は尽きない。PS版は、この名作を完全移植！　今なお、ファンを魅了する『飛竜』を体験してほしい。



▶多彩なアクションも「飛竜」の魅力の1つだ。



◀世界をまたにかけ戦う飛竜。そして最後に待つのは…。

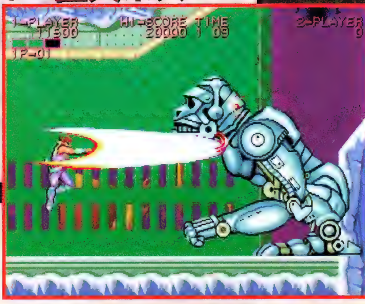
Pick UP 飛竜を助けるオプション

単身敵地に乗り込む飛竜をサポートするメカ。円盤型メカ、サーベルタイガー型、タカ型の3タイプが存在している。



Pick UP 奇想天外？　巨大ボス

敵キャラはどいつも強烈な個性の持ち主ばかり。中でもボスキャラは、その大きさの前に圧倒されてしまうぞ。



徹底チェック!!「1&2」魅力検証!!

『1』と『2』の豪華カップリングで発売されるPS版。ここでは、この2作の魅力について「アクション」、「敵キャラ」、「ストーリー」の3つのポイントを紹介！　さらに『1』、『2』それぞれのPS版での見どころについても解説していくぞ。しっかりチェックして発売日を待とう。

ストライダー飛竜2 SIDE



▶オリジナルミッションは『2』のプロローグ的内容。

アーケード+α！オリジナルMISSION&飛燕

PS版の『2』では特定の条件を満たすと、オリジナルミッションが出現したり、ゲーム中に敵として登場するストライダー、飛燕が使用可能になるなど、アーケード版にない要素が満載！



ストライダー飛竜 SIDE

変幻自在アクロバットアクション 1&2



▲ときには、こんな足場を利用して…。

飛竜はスライディング、壁への張りつき&よじ登りなどのアクションを駆使して、数々の難関を突破していくのだ。

『1』にあった壁登りなどはもちろん、『2』には空中でサイファーを振り回す「乱れ斬り」や、壁に張りついた状態から高速で次の足場へ跳ぶ「八双飛び」が新たに追加された。

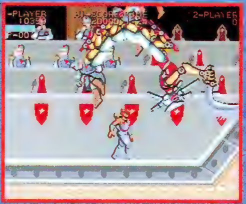




◀▲新アクションを駆使して難関を突破せよ。

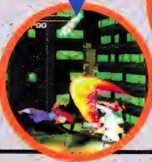
個性豊かな好敵手(ライバル)たち 1&2

「飛竜」には個性豊かな敵がたくさん登場する。巨大なメカゴリラや、恐竜など思いもよらない敵が次々に飛竜の前に立ち塞がる。



▶24人が合体して誕生するボス、ウロボロス。

『2』には『1』に登場した敵がライバルとして復活！　ソロや東風など、ファンなら思わず懐かしくなるキャラがパワーアップして復活。





東風　ソロ

ドラマチックなストーリー展開!! 1&2



◀飛竜のターゲットはただ一人だけ……。

諜報・暗殺集団ストライダーズに属する飛竜。そして、世界を手に入れんとするグランドマスター。この両者の戦いを描いた『1』。飛竜はヤツを追い世界各地を駆ける!

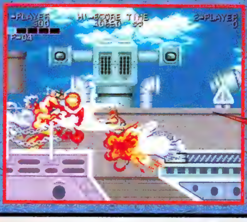
はるかなる時を超えて飛竜に下った指令。それは、「グランドマスター抹殺」。因縁の戦いの幕開けだった。



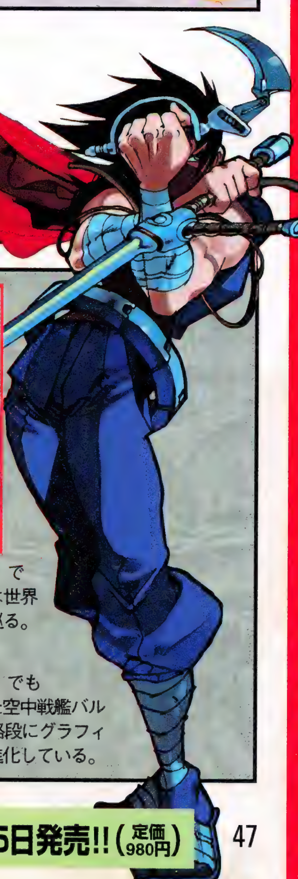
▲数々の難関をクリアし、ヤツの元へ急げ！

アーケード版完全移植の『1』

「ストライダー飛竜」は、いくつかのコンシューマゲーム機に移植された名作ACT。しかし、アーケード版の完全移植となるのはこのPS版が初めて。独自の世界観に彩られたゲームシステムはもちろん、デモシーンでの名ゼリフも当時のまま！　自由なアクションからくる爽快感をぜひキミ自身で味わってほしい。



◀飛竜の戦いが今、PSで完全によみがえる!!



ストーリー、敵、アクションすべてがパワーアップした最新作!!

ストライダー飛竜2

99年末にアーケードで稼動が開始された最新作。「乱れ斬り」や「後方宙返り」など新アクションが追加され、もともと自由度の高かったアクション要素がさらにパワーアップ！　また、PS版にはアーケード版にはないオリジナルミッションの追加や、飛竜のライバルとも言える、もう1人のストライダー〝飛燕〟がプレイヤーキャラとして使用可能になるなどの新要素も見逃せない。

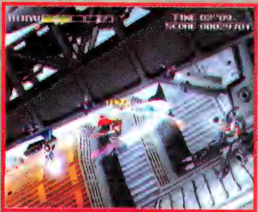


Pick UP 新要素〝ブースト〟

ブーストアイテムを使用することで、敵を自動追尾する衝撃波を飛ばすことができるようになる。ブーストを発動させつつ、直接サイファーで斬りつければ、硬いボスも簡単に倒すことが可能だろう。ここぞという場面で積極的に使用していこう。



▲『2』でも飛竜は世界を駆け巡る。



◀『1』でも登場した空中戦艦バルログ。格段にグラフィックも進化している。

PlayStation

超謎王
Cho Nazo O

生か死か。それが問題(クイズ)だ!

前作から三年。難問・奇問で全国のクイズマニアを悩ませた
超"正当派クイズゲーム"が、さらなる進化を遂げて帰ってきた!





世紀末クイズホラー

超謎王

好評発売中!

価格 ¥5,800(税抜)
メモリーカード対応(1ブロック)
デュアルショック対応(振動のみ)
©2000 BANDAI VISUAL

テロリストモード
謎の塔で繰り広げられる、
生死を賭けたスリル溢れるストーリーモード!

クイズ独房モード
息つく間もなく出題されるクイズを、"知"の続く限り答えろ!

問題監修に、数々のクイズ番組で優勝したクイズ13冠王"道蔦岳史"を迎え、「○×」「三択」「早押し」など、バラエティあふれる難問・奇問をなんと"4000問"も収録!

EMOTION 2000年キャンペーン in「超謎王」

EMOTION
感動、冒険!

「超謎王」の発売を記念して、この難問・奇問の数々を制覇してくださったプレイヤーの皆様の中から抽選で、バンダイビジュアルより発売の人気アニメ・映画のDVD、ビデオ等、EMOTIONソフトをプレゼント!詳しくは商品内封入の案内をご覧ください。
【応募締め切り】2000年3月末日(当日消印有効)

販売・お問い合わせ先:**バンダイビジュアル株式会社** 本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル【東京営業所】TEL:03-5828-3001

攻略 Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win





ポポロクロイス物語Ⅱ
ベイグラント ストーリー
ときめきメモリアル2
ヴァルキリープロファイル
パラサイト・イヴ2
CHASE THE EXPRESS
サモンナイト
アジト3
G I JOCKEY 2000
ジェットでGO!
ワイプアウト3
ワイルドロイド9
ポップンミュージック3
NEUES

イラスト／鈴城芹

ポポロクロイス物語II

最終章までの物語を徹底攻略！　ラスダンマップ&最強装備が隠された宝箱の位置もバッチリ掲載だ!!

発売中	▶￥5,800（CD3枚組）	▶SCEI
RPG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いちファンとして、非常に楽しめたゲームです。連日徹夜でプレイしていても、苦にはなりませんでしたから。PS2での発売が予定されている『III』が、今から楽しみ!!　個人的には、白騎士とレオナさんのその後とかが、『III』で楽しめるといいなぁ…。　（KK@）

ガボの特技、ブルンバブンを入手するときに〝ケモノのおまもり〟を装備しておけば…!　そのことを教えてくれたPONさん、どうもありがとう。本当に助かりました。　（Z佐藤）

短期集中濃縮攻略PART 2　最終章まで大攻略、開発者インタビューも掲載!!

前号に引き続き、濃縮攻略の第2弾をお届けだ。ストーリー部分の攻略はもちろん、第5章で発生する数多くのサブイベントも完全フォロー!　さらに開発秘話や物語の裏話などがド～ンと飛び出す(?)お楽しみインタビューも掲載だ。最後までお見逃しなく!

ストーリー攻略の見方

今回は第4章と第5章のストーリーを4ページにわたって攻略していこう。なお基本的な作りは前回と同じなので、前号を読んだ人は〝見方〟を読み飛ばしてもOKだ。

●**ストーリーフローチャート**：チャートに示した通りにゲームを進めていけば、途中で迷う心配はないだろう。各番号はイベントガイドに対応。

●**サブイベントチェック**：見逃しがちなサブイベントをここで紹介。右で紹介した〝アルバム〟が埋まるイベントもバッチリ含まれているので、残らずチェックしていこう。

●**イベントガイド**：各地で起こるイベントの注意点やワンポイントアドバイスを紹介。町や村は黄色、ダンジョンは緑色で表記してある。各番号はフローチャートに対応。

●**モンスターガイド**：各エリアに出現する敵を紹介。名前の下の（M／P8下段②）は、Mサイズの敵でカードリスト8ページ目の下段・左から2番目に表示されることを示す。

1～3章 ストーリーダイジェスト

●第1章…ボクシーの作戦にハマり、ピエトロは大地の竜を倒してしまう。
●第2章…コトリコ島の発掘現場でピエトロはマイラに呪いをかけられる。
●第3章…神々の国から持ち帰った〝葉〟によってピエトロは復活する。

▼すべてはボクシーの作戦だった。ピエトロはボクシーを追う。





▲仲間たちの活躍によってピエトロにかけられた呪いは解ける。

クリア時のお楽しみアルバムモード

エンディング後にデータをセーブし、そのデータをロードすると〝アルバム〟が現れる。このアルバムには冒険中に体験したイベントが記録されていて、そこで選べば再び見返せるようになっているぞ。記事内ではアルバムに記録されるイベントも紹介しているので要チェック。



◀見てないイベントはタイトルの文字が黒いのだ。

第4章　妖精王の湖

マイラの呪いも解けて、すっかり元気を取り戻したピエトロ。だがナルシアの心は晴れぬまま。そんな彼女の心の隙間を狙い、ガープの魔手が忍び寄るのだった……。

ストーリーフローチャート

30 ポポロクロイス城
- ●白騎士と合流
- ●ナルシア誘拐される
- ギルダの館
- パーセラ

31 ロマーナ城下町

32 北の山

33 黄金郷ピピカ村
- ●クスカ王の館に行く
- ●温泉に入り食卓へ
- ●ボス戦(VSクスカ王)

サブイベントチェック

イベント	内容
授業開始の鐘が鳴る…… 発生場所／ポポロクロイス城下町の学校	校庭に入って出ようとすると発生。子どもたちが校舎の中に入る。でも若夫婦の子どもだけが取り残され…。
鋼鉄魔王シアターその③ 発生場所／鋼鉄魔王シティのロマンシアター	ロボットたちによるオーケストラ演奏がスクリーンに映し出される。このイベントは〝その④〟に継続！

30 ポポロクロイス城

第4章はポポロクロイス城の王の間からスタートする。城下町を出ようとするとイベントが発生。ナルシアに会うため、ジルバ、レオナ、白騎士と一緒にギルダの館に行くことになる。



▲呪いが解けて、やっと元気になったピエトロ。ひさしぶりにナルシアに会いに行こう。

31 ロマーナ城下町

落石によって通れなくなっていた北側の出口が通れるようになっている。そこの兵士に話しかけると、ナルシアに関する情報が聞けるぞ。城下町で準備を整え、北の山へと進んでいこう。



▲ナルシアに似た少女がピピカ村のほうに向かったらしい。どこに行くつもりなのか？

32 北の山

パーティキャラ：ピエトロ、ジルバ、レオナ、白騎士

ピピカ村までの山道はかなり険しく、出現する敵もやっかいなヤツばかり。また途中にセーブポイントなどもないのでMPが尽きることもあるかも!　安全策をとるなら城下町でMP回復アイテムを調達しておこう。基本的に戦闘でピンチになったら逃げるのがベスト。逃げると所持金の1割を失うが、全滅だと所持金は半分に。それだけは避けたいからね。



▶敵に攻撃される前に、全体攻撃が可能な特技で倒してしまえ。

登場する敵モンスター

ゴルゴン＋おうじゃ、おうじゃ×4が出現したときは要注意！　オートで戦う場合、作戦は〝全力で戦え〟に設定しておくのがいいだろう。

だんごいわ（M／P8下段②）	ゴールドゴーレム（L／P18①）
コンドル（L／P17②）	ゴルゴン（L／P18②）
ミノタウロス（L／P17③）	おうじゃ（L／P18③）

33 黄金郷ピピカ村

村の店には貴重な武器や防具（効果については保証できないが……）がドッサリ！　さらに道具屋では、おみやげの〝マーライオン〟も売られている。イベントをクリアしてしまうと入手できないので、興味があるなら最初の時点で購入しておこう。クスカ王の館で温泉に入り食卓に進むと、ボスのクスカ王が現れる。戦いに勝利すると村は消滅し、村のあった場所に洞窟が出現するぞ。洞窟にも店があるので立ち寄っておこう。



▲クスカ王の館。まずは案内に従って右に進み、温泉に入ろう。温泉を出て食卓に進むとボス、クスカ王が現れる。



◀強力な特技を使ってダメージを与えていこう。

ピエトロチェック

あちこちキラキラしてたピピカ村には驚いたけど、もっとビックリだったのは武器屋さんとや防具屋さんで売られてた商品の値段。み～んな10000Gなんだ。新しい武器が欲しかったけど、よく見たら〝へいしのけん〟よりも切れ味が悪そうだったんでやめちゃった。ジルバが買おうとしてた〝黄金のピアス〟もきれいなだけだったから「やめたほうがいいよ！」って言ったら、なんか怒らせちゃったみたい。ナルシアもこういうのが好きなのかなぁ……。

34 レオナの家

ピピカ村を出たら、登って来たときとは反対の山道を進んでいこう。ふもとまで行くとイベントが発生し、レオナの父親に迎えられるぞ。夜明けになると出発することになるが、レオナの家には新たにセーブポイントが出現している。HPを回復してから先に進もう。



▲ナルシアらしき少女が森に向かったことが判明！　夜明けと同時にレオナの家を出ることになる。

▼レオナの家の近くにある橋を渡れば、すぐに妖精の森の入口にたどり着ける。




35 妖精の森

パーティキャラ　ピエトロ　ジルバ　レオナ　白騎士

オオフクロウが導いてくれるが、場所によってはわかりづらいときも！　左に掲載したマップも見ながら進んでいこう。


▲飛んでいった方向の道を進んでいけば脱出できる。


◀マップが切り替わったときにオオフクロウがいないと失敗。


▲マップのアの場所には謎の石碑も…。ただこの時点では何も起こらない。詳細はP.53を参照だ！

登場する敵モンスター

ハイマンドラゴラは出現率が低い。うっかりするとモンスターカードに空きがでるので注意。

カピバラ (S/P2下段②)	ワーラビット (M/P9下段①)	ぐるぐる (M/P9上段②)
ウッドストーカー (L/P19①)	テントむし (M/P9上段③)	ハイマンドラコラ (M/P9上段①)

36 ロシモフダンジョン

目的は大木ロシモフに登り、4つの鳥の巣を助けて最頂部に行くこと。特定の枝には、上の枝に飛び移れる〝上昇風〟の入口と、下の枝まで落下する〝落とし穴〟がある。それらを利用して鳥の巣を集めていこう。鳥の巣の場所、上昇風、落とし穴の位置は下のマップ参照。ここには敵が出現しないので、マップさえ把握すれば簡単にクリアできるだろう。ダンジョンクリア後は妖精王の湖へ。

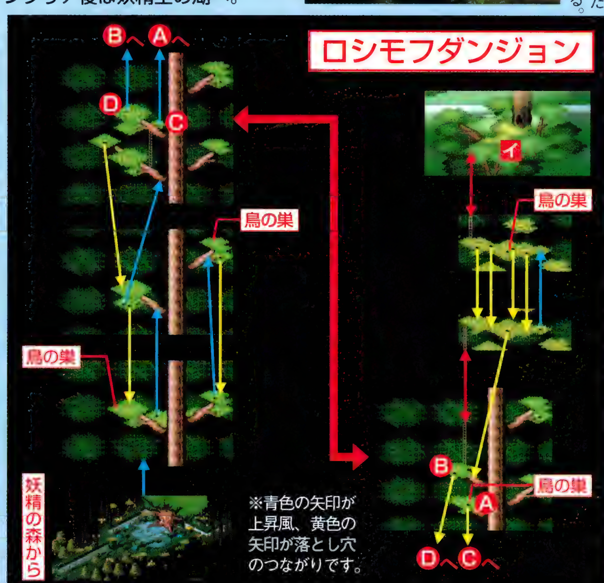


◀鳥の巣は全部で4つ。見つけたら近づいて調べれば、助けられる。


▲上昇風の出ている場所から上の枝に移動することができ、逆に落とし穴で下に降りられる。マップの青色の矢印をたよりに進んでいこう。



▲4つの鳥の巣を助けてイの頂部に行くとイベントが発生。イベントが終了すると妖精の森を抜けられる。



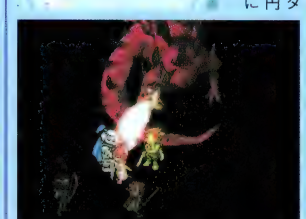
37 妖精王の城

パーティキャラ　ピエトロ　レオナ　ジルバ　白騎士

城内には特に面倒な仕掛けは存在しない。道なりに進んでいけば王の間にたどり着けるだろう。妖精王メディアに会い、その奥の部屋に進むとボス、ガープとの戦いになる。ガープに勝てば第4章が終了する。


▲武器や防具が入った宝箱が多い。イベント後は来られなくなるので取り逃さないように。


◀城内にはエレベータがある。中央の白い円の中に入れば自動的に上の階に進めるぞ。


▲ガープはパーティの中の誰かに変身して攻撃してくる。HPはこまめに回復。

登場する敵モンスター

戦いが長引くとやっかいな特殊攻撃をしてくる敵が多い。強力な特技を使い一撃で仕留めよう。

バンシー (S/P2下段③)
ウィルオウィスプ (S/P2下段④)
ケットシー (L/P19②)
マンティコア (L/P19③)
リザードマン (L/P20①)

ナルシアチェック

私がお婆さんと一緒に妖精の森に入ったときは、森の木々が道を教えてくれたし、凶暴なモンスターたちにも出会わなかったのに、なんだかピエトロたちは迷っているみたいだわ。どうしてかしら？　妖精の森は1つ1つの分かれ道を「上→左→上→上→左→左→上→上」と進んでいけば出られるのに……。妖精王の城に行けば人間になれるってお婆さんが言ってたけど本当かしら。もし人間になれたらピエトロはなんて言ってくれるかなぁ？　うふふっ！

第5章　邪心の復活

妖精王の城から戻ったピエトロは、竜族に伝わる封印の石版を守るべく竜の国に行くことを決意！　だが旅立ちを翌日にひかえた深夜、ピエトロの部屋にマイラが現れ…。

ストーリーフローチャート

38 ギルダの館
- ●ギルダの回想
- ●レオナ、ジルバと別れる

39 ポポロクロイス城
- ●サニア王妃の失踪
- ●ギルバートに乗って竜の国へ

40 竜の国
- ●ガボと合流
- ●偽サニアと老竜神の対決
- ●マイラを追いコトリコ島へ

41 コトリコ島発掘現場
- ●ボス戦(VSゴーグ)
- ●レムリア大陸が浮上

神々の国

42 ポポロクロイス城
- ●仲間を集めるため各地へ移動

ロマリア城
- ●ジルバと会う

フンバフンバ村
- ●ガミガミ魔王と会う

レオナの家
- ●レオナと会う

日の国
- ●鬼面童子と会う

43 レムリア大陸

マイラ神殿
- ●ボス戦(VSボクシー)
- ●ボス戦(VSマイラ)
- ●ボス戦(VSマイラの心臓)
- ●バルバランを封印する

そして感動のエンディングへ…

サブイベントチェック

鉄棒で大車輪
発生場所／ポポロクロイス城下町の若夫婦の家

第5章がスタートしてからポポロクロイス城に行くまでの期間に発生。学校近くの若夫婦の家に行くと、学校の鉄棒で大車輪をしていた子どもが窓を破って飛び込んでくるぞ。

鋼鉄魔王シアターその④
発生場所／鋼鉄魔王シティのロマンシアター

〝その③〟と同じ演奏会のムービーが流れるのかと思いきや、なんとスクリーンを破ってパンクバンドのメンバーたちが乱入！　ノリノリのサウンドを聞かせてくれるのだ。

ロマーナ美人コンテスト
発生場所／ロマーナ城下町の駅前広場

駅前にいる老人と会話し「はい」を選ぶと、第128回美人コンテストが始まる。町の若者からフンバ村一番の美女まで、6人の参加者の中から1人に投票できるぞ。さて結果は…。

伝説のジャズバンド
発生場所／ロマーナ城下町のバー、ボルファーレ

ポレポレ村でタム、レオナルド、ウッディ、エレピと会話後、ロマーナ城下町のバー、ボルファーレに行けば発生。伝説のバンド〝グリーンノート〟の特別演奏が楽しめるのだ

人魚
発生場所／ロマーナ城下町の桟橋

〝伝説のジャズバンド〟を見たあと、アイス屋まで続く桟橋に行くと発生。そこではレナの声を盗んだ人魚を当てるミニゲームが始まるぞ。3回当てればレナの声が取り戻せる。

歌姫
発生場所／ロマーナ城下町のバー、ボルファーレ

〝人魚〟をクリアしたあとボルファーレにいるレナに近づくと発生。なんとレナの生歌が流れるぞ。これによって、繁盛していたバー、ダンス・ダンス・ダンスの売り上げは急降下！

38 ギルダの館

第5章はギルダの館から始まる。ナルシアを無事救出したピエトロたちは、ギルダからナルシア出生の秘密を明かされる。ここではナルシアの幼い頃の姿が、ギルダの回想シーンとして流れるのだ。


▲ナルシアが妖精王の城に行こうとした理由も明らかになる。聞き逃さないように！

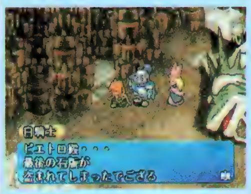
39 ポポロクロイス城

タキネン村でレオナ、ポポロクロイス城でジルバと別れる。城内の王の間に入ると、その後イベントが断続的に発生するため自由に行動できなくなる。町の人々と会話するなら城へ行く前に！


▲ピエトロの部屋に現れたマイラはサニアの体を乗っ取ろうとする。サニアは従い……。

40 竜の国

マイラに乗っ取られたサニアと老竜神との戦いが、アニメムービーで流れる。一連のイベント終了後、ギルバートのところへ戻ると、コトリコ島に向かうことになる。


◀老竜神は偽サニアに破れ、石版はマイラの手に落ちる。

41 コトリコ島発掘現場

パーティキャラ：ピエトロ／ナルシア／白騎士／ガボ

ギルバートに乗ってコトリコ島に到着したら、発掘現場の入口から奥へと進んでいこう。ここに出現する敵は第2章で訪れたときと同じ。まったく心配はないはずだ。最深部の手前の広間でボス、ゴーグとの戦いになる。


▲魔法の〝まもりの風〟で防御力を上げて戦おう。


▼4枚の石版がセットされ、バルバランの封印が解かれる!!

42 ポポロクロイス城

道具の〝オカリナ〟を使ってギルバートを呼ぶと、世界各地に一瞬で飛ぶことができる。ガボの特技や仲間を集めてから、レムリア大陸に向かうといいだろう。


◀場所を指定すればギルバートが連れて行ってくれるのだ。


◀仲間に入ると城のロビーに集結。メンバーの交代も可能。

43 レムリア大陸

パーティキャラ：ピエトロ／？？？／？？？／？？？


◀レムリア大陸に渡ったあとも、マイラ神殿の手前のフィールドではオカリナが使えるぞ。

決戦の準備を整えたら（次のページからのラスダン前最終チェックを参照）、マイラの待つレムリア大陸に乗り込もう。大陸では各キャラの最強装備が手に入るので、それらを集めながら進んでいくこと。マイラ神殿に入るとパーティが分けられ、1人ずつ進むことになる。神殿には強敵が多いので、ここは逃げてしまうのが得策だ（大陸＆神殿の攻略法はP.58参照）。仲間たちが出会い、ボクシー、マイラ、マイラの心臓との戦いに勝つと、続いてバルバランの封印、そしてエンディングへ…。

登場する敵モンスター(レムリア大陸)

フィールド全般と建物の中に出現するモンスター。ガーゴイル＋カオスハウンドとの戦いは長引くと危険！　特技を使って手早く倒すこと。

ガーゴイル (L／P21①)	カオスナイト (L／P21②)
カオスハウンド (M／P10下段②)	カオスドラゴン (L／P21③)

登場する敵モンスター(マイラ神殿)

1人ずつ行動するようになってから出会うことになる。強敵ばかりなので逃げてしまうのがベストだ。エクトプラズムはマイラの体内に出現する。

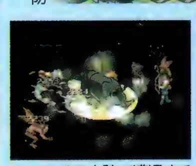
クリスタルキング (L／P22①)	りゅうのたましい (L／P22③)
グリフォン (L／P22②)	カオスエンペラー (L／P23①)
カオスエンジェル (M／P10下段③)	エクトプラズム (S／P3②)


▶宝箱から入手した武器や防具はその場で装備だ！

マイラ神殿でハプニング！

▼マイラ神殿に入ると1人ずつ行動することになる。合流地点を目指して進んでいくのだ。




▲レムリア大陸で遭遇する敵とはできるだけ戦うこと。最終決戦までに力をつけろ。

白騎士チェック

あの甘えん坊のガボにこんな力があったとは……、それを見抜けなかった拙者もまだまだ修行不足でござるな。ふぅ……、おお、これは失礼！ ガボの特技でござったな。あ〜っ、全部で6種類あるでござる。どの攻撃も「伝説の勇者」とやらの力を借りるでござるから、消費するMPも大変なもので……。それゆえガボをパーティに加えて戦うときは、MPを回復する〝ありがたいみず〟や〝せいなるみず〟を装備しておくのがよいでござろう。わかったでござるか?

決戦前の準備はおまかせ!

レムリア大陸に行く前にクリアしておきたいイベント

ガボの特技の入手場所から、世界各地に散った仲間の集め方まで、第5章に用意されているイベントを徹底攻略！　重要なものばかりなので、レムリア大陸での最終戦に挑む前に残らずチェックだ!!

ラスダン前最終チェック 1 ガボの特技"召喚"を集める!

伝説として語り継がれている勇者を召喚し、その力を借りて戦う！　というのがガボの特技。勇者は6人で世界各地に封印されているぞ。ガボをパーティに入れて封印の場所に行くと戦闘になる。その戦いに勝てば勇者が召喚できるようになるのだ。

ポポロクロイス城でも!



▲ポポロクロイス城の地下にいるシターに話しかけると、勇者たちの大まかな居場所が聞ける。

動物たちに聞け!

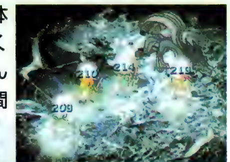
▼レオナがパーティにいれば、動物たちからもヒントがもらえる。積極的に話しかけてみよう。



基本的な戦い方



勇者たちはみな全体攻撃を主体に攻めてくる。あらかじめ〝げんきのあめ〟や〝めぐみのあめ〟を仲間全員に装備させておこう。攻撃する場合は離れた場所から強力な特技で押しまくるのがベスト！　攻撃の手を休めるな。





◀▲こまめにHPを回復させながら戦うこと。〝豊穣の舞〟が使えるジルバがいればラクに戦えるぞ。

ブルンバブン

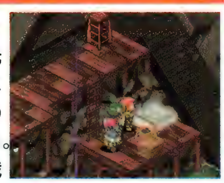


入手場所:ブリオニア図書館

消費MP／60

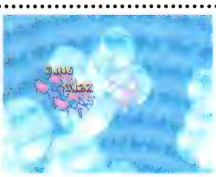
●入手時のポイント

パーセラから観光船に乗ってブリオニアに行き、図書館の奥にある本を調べる。ブルンバブンとの戦いには敵の攻撃を吸収する〝ケモノのおまもり〟が役立つ！　パーセラで仲間全員の分を購入し、必ず装備して戦おう。



◀図書館の奥にある1冊の本が光を放っている。

使用時の効果



巨大な津波を起こし、敵全体に大ダメージを与える。攻撃力が高く、非常に扱いやすい。ボス戦、ザコ戦ともに有効だ。

カルラ



入手場所:ウラノスの広場

消費MP／70

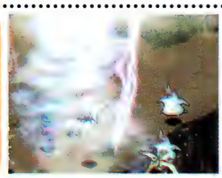
●入手時のポイント

タキネン村の左奥から外へ出て、さらに先に進んだウラノスの広場。そこにある地上絵に近づくとカルラが現れる。戦闘の準備は、地上絵に近づく前にすませておくのがいいだろう。HPをこまめに回復しながら戦おう。



◀調べなくても地上絵に近づけばイベントが始まる。

使用時の効果



カルラが巻き起こす旋風と稲妻により敵全体にダメージを与える。消費MPのわりに威力が低く、使う機会は少ない。

モノケロース



入手場所:ロマーナ城

消費MP／60

●入手時のポイント

ロマーナ城に入り、2階の左奥にあるステンドグラスを調べる（詳しい場所はP.55のマップを参照）。ステンドグラスに関する情報は城内の兵士などに話しかければ聞くことができる。いろんな人から情報を集めよう。



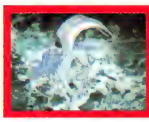
◀ジルバを仲間にするときついでにゲットだ!

使用時の効果



守護のいななきが味方全体を包み込み、HP全快+全能力値を一定時間アップさせる。かなり使い勝手のよい特技だぞ。

マルコシアス



入手場所:妖精の森

消費MP／40

●入手時のポイント

妖精の森の分かれ道を「上→左→上→上→上」の順に進んだ先にある石碑を調べる（詳しくはP.51のマップを参照）。もし迷ってしまったら、分かれ道を下に進み続け、一度外へ出てみよう。なおロシモフからも情報がもらえるぞ。



◀奥には光を放つ石碑がある。調べてみよう。

使用時の効果



不気味な遠吠えで敵全体にダメージ+状態異常（混乱、マヒ、毒、眠りなど）を与える。凶暴なザコ敵に有効なのだ。

エスペランサ



入手場所:ポポロクロイス城

消費MP／90

●入手時のポイント

ポポロクロイス城に入り、1階の右奥にある魔法使いの部屋から地下に降りる。その先の壁に掛けられた絵を調べればエスペランサが現れるぞ。身近な自分の城の中にある絵なのでこれは真っ先に見つけられたはず！



◀制作中だった壁の絵が完成しているのだ。

使用時の効果



巨大な岩石を浴びせかけ、敵全体にダメージを与える。効果はかなり期待できるが消費MPが多すぎる。連発はキツイ。

キングナイト

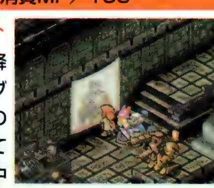


入手場所:レムリア大陸

消費MP／100

●入手時のポイント

レムリア大陸に降り立ったら、セーブポイントのすぐ横の建物に入る。そして奥へ進み、建物の中の壁に掛けられたタペストリーを調べるのだ。キングナイトをゲットしておけば、最終決戦で必ず活躍してくれるだろう。



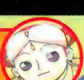
◀壁に掛けられたタペストリーを調べると……。

使用時の効果



絶大な攻撃力を誇るキングナイトを召喚し、敵1体に大ダメージを与える。やはり対ボス戦で活用するのがベスト！

ジルバチェック



レムリア大陸に行くときは絶対私も連れてってよね。せっかくお母様からお許しが出たんだから！　ピエトロとの幸せな未来を邪魔するマイラやバルバランなんて、この私がギッタンギッタンにしてやるんだから!!　そうしたらピエトロと……、キャーキャーッ!!　そうそう、みんなは知らないと思うけど、あの本ってすっごく重いのよぉ。お母様から逃げる（逃亡先はP.55を参照）のにも大変だったんだから。連れていかないとジルバちゃんスペシャルよ!!!!

ポポロクロイス物語II

ラスダン前最終チェック2 世界をめぐって4人の仲間を集める!



それぞれ理由があって、パーティを離れている4人の仲間たち。自由行動ができるようになったら、さっそく彼らを迎えに行ってみよう。再会イベントをクリアして、再び仲間に加えれば、最大7人の中からパーティのメンバーを自由に選べるようになるのだ。ここでは彼らと再び会える場所と、仲間にする方法を、詳しく解説していくぞ!!

イベントをクリアして…

▶バルバランに対抗するためには、彼らの協力が必要不可欠。各キャラごとに用意されているイベントをクリアして、再び仲間に加えよう!!





お城へ行って仲間を選択!!

◀仲間に復帰したキャラクターは、ポポロクロイス城の広間で待機している。話しかければ、別のメンバーと自由に入れ替えることが可能だ。



ガミガミ魔王

再会場所 フンバフンバ村

3章の途中で、白騎士と入れ替わる形でパーティから抜けていったガミガミ魔王。そのままフンバフンバ村の族長の家に居座っているので、会いに行ってみよう。快く(?)力を貸してくれるはずだ。



▲ひさしぶりに村を訪ねてみると…!? とりあえず族長の家を訪ねてみよう。

▼こうして再び仲間に。ただしブランクが長いので、いきなり無理は禁物だぞ。





レオナ

再会場所 北の山・レオナの家

完成した弓を受け取るために、父親のもとへ向かったレオナ。4章で立ち寄った彼女の実家を訪ねれば、最強の弓を手に、再び戦列に復帰してくれる。パワーアップした彼女の活躍に期待しよう!!



▲ギルバートで北の山に向かい、そこからレオナの家へ。特訓中の彼女に会える。

▼父と娘の固い絆。感動のワンシーンだ!! これでレオナも仲間に復帰する。





鬼面童子

再会場所 うぐいす城内・牢獄

ギルバートに行き先を指示する場面で出現する、「???」の選択肢。とりあえず選択すると、東の果てにある「日の国」の都・うぐいす城下町に到着する。城へと続く巨大な城門をくぐって右に進めば、牢に幽閉されている鬼面童子と再会できるぞ。彼を助け出すためには、[1]お城の最上階にいる殿様と交渉し、[2]竜のほこらで〝竜のヒゲ〟を入手して、[3]それを殿様に届ける必要があるのだ。



◀竜のほこらへ向かうための渡し船。お城の殿様に会うまでは使えないぞ。



▶日の国の敵はかなり強力。ほこらに向かう前に、茶店で休んでいこう。



日の国・うぐいす城

❶宿屋 ❷武防具屋&よろず屋&おみやげ屋 ❸船屋(日の国へ) ❹たこやき屋 ❺やきとり屋 ❻わたがし屋

竜のほこら

パーティキャラ ピエトロ ??? ??? ???

ほこらの内部は一本道なので、道に迷う心配はない。そのぶん敵が強いので、マメにアイテムで回復しながら進んでいこう。奥ではガマガエルとの戦いが待っているぞ。

登場する敵モンスター

中の敵は、外のフィールドとまったく同じ。これまでとは段違いの強さなので、まずは茶店の周りでレベルアップに励もう。

ポンピー (M/P10上段①)	ゆきおんな (M/P10上段③)
オニ (M/P10上段②)	ヒトダマ (S/P3上段①)
	獅子犬 (L/P20③)

このイベントをチェック!!

その1 vs.ガマガエル戦

戦闘直前の会話イベントは、一度全滅して再挑戦すると、新しい内容に変化する。ここでの会話は両方ともクリア後の「アルバム」に登録されるので、アルバムのコンプリートを目指す人はここでわざと全滅しておく必要があるのだ。要注意!!



その2 鬼面童子の庵

鬼面童子を解放した後にギルバートを呼ぶと、鬼面童子が過去を回想するイベントが発生する。このとき、オカリナを吹く前に、日の国に渡って鬼面童子の庵を訪ねると、瞑想する鬼面童子の姿を見ることができるぞ。ちょっと得した気分かも!?



鬼面童子チェック



聞くところによると、ピエトロ殿の母親は竜族だとか。つまりピエトロ殿は、半分竜族の血を引いているということになるな。ふむ、それで最初にパーセラで出会ったときに、どこか懐かしいと感じた説明がつく。拙者はかつて日の国にいた水龍とは知り合いで、ともに戦いに出たこともある仲であった。それで同じ竜族としての雰囲気を、ピエトロ殿から感じたのだろうな。



ジルバ

再会場所　ロマーナ城

ジルバを探して城内を行ったり来たり!!

ジルバはロマーナ城内にいるが、仲間にするためには、やや複雑な手順を踏む必要がある。ルンバ王妃から逃げ回る彼女を、この広大なロマーナ城の中から見つけ出さなければならないのだ。以下のマップを参考にして、がんばって追跡してほしい。

1 ルンバ王妃の部屋



まずはここで修行中のジルバたちに話しかけよう。イベント後に、一大逃走劇(?)が始まる。

2 お風呂



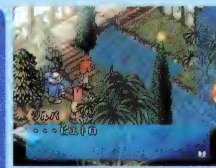
お風呂をのぞいてみると、ジルバが階段の陰で泣いている。そこにルンバ王妃が現れて…!?

3 音楽図書館



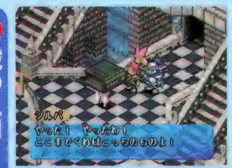
ついに王妃への反抗を決意したジルバ。しかし王妃の登場で、またもや泣いて逃げ出すことに。

4 サンルーム

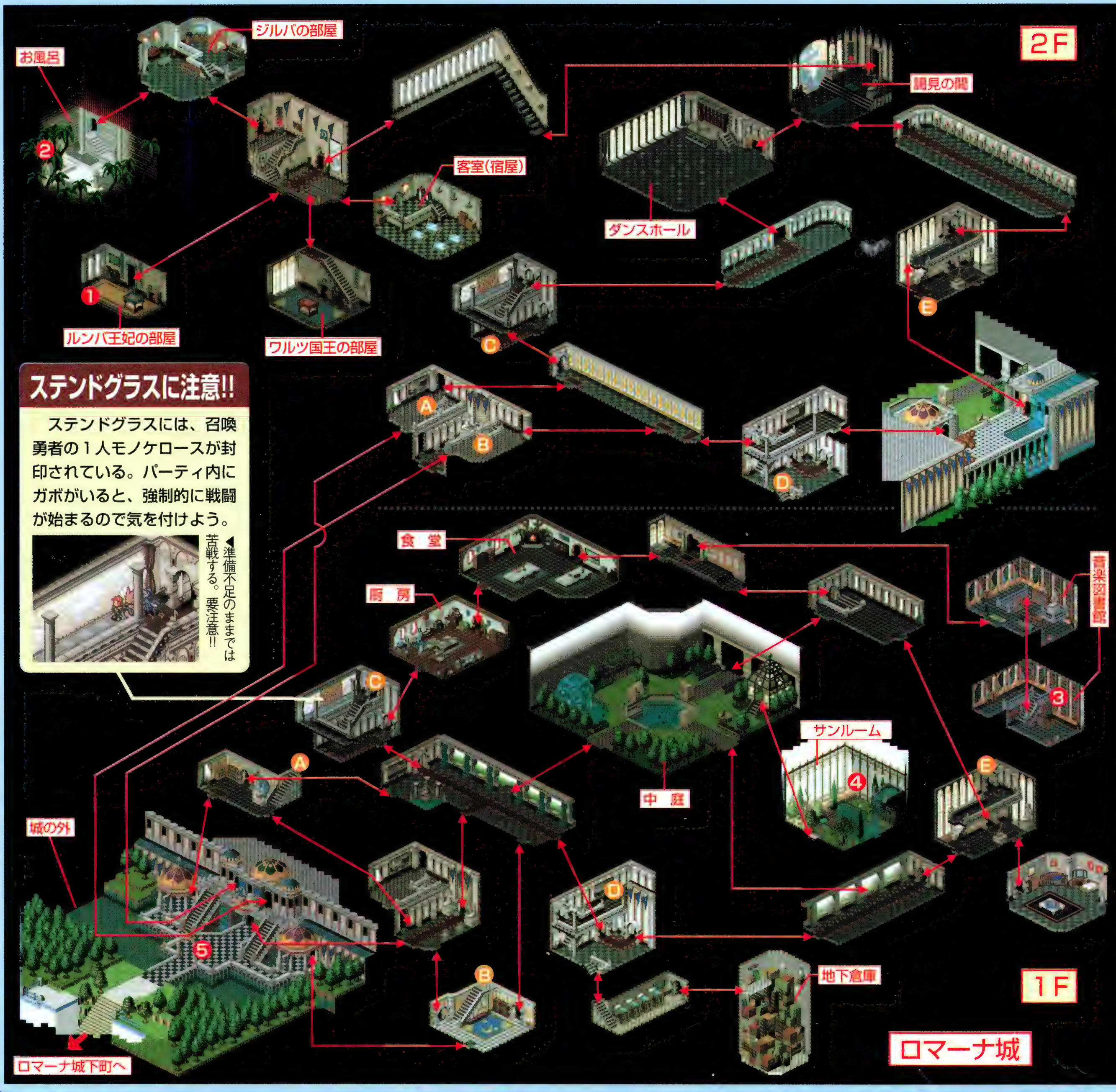


今度も王妃に発見され、人間離れした動きで逃走するジルバ。王妃の意味深なセリフにも注目。

5 城の入口



ついに城の外に脱出したジルバ。しかし王妃が追ってきて…。母と娘の対決の行方は!?



ステンドグラスに注意!!

ステンドグラスには、召喚勇者の1人モノケロースが封印されている。パーティ内にガボがいると、強制的に戦闘が始まるので気を付けよう。

◀準備不足のままでは苦戦する。要注意!!

※マップ内のA～Eの記号は、階段の場所を表しており、同じ記号の階段どうしがつながっています。



ガミガミチェック



戦闘でモンスターたちが落とすアイテムの数々。使い道がよくわからなくて、たまる一方の人も多いのではないか？　じつはあれは、全部オレ様のために用意されているものなのだ。もちろんバカ王子のみやげ集めのように、単なるコレクションとはわけがちがう!!　これらのアイテムは、すべてオレ様の特技・パチンコ（上位技：アイテムボンバー）で、敵に投げつけることができるのだ!!　武器だって投げることができるし、貴重なものほど強力なのだ!!

ラスダン前最終チェック3 "竜の玉"を取り戻し、"竜の剣"を復活させる!

ロマーナ鉄道で列車事故!! 犯人は…!?

パーセラやロマーナ城下町で話を聞くと、事故で鉄道が動かないことが判明する。ズバリ事件の犯人は、イタズラ好きのウッキィたち。『Ｉ』をプレイした人なら、すぐにピンときたはずだ。以前は入れなかった海岸通りのハシゴが、敵の本拠地への入口。さっそく準備を整えて、現場に急行しよう。この際、ぜひレオナをパーティに加えておきたい。



▲途中の休憩所で、忘れずに回復&セーブしよう。



◀一度入ると、クリアするまで外に出られないぞ。

ウッキィ帝国

パーティキャラ ピエトロ ？ ？ ？

いきなり入口で、ウッキィたちに捕まってしまうピエトロ。しかし反皇帝派の手引きによって、牢からの脱出に成功する。地下アジトには宿屋もあるので、ここを拠点に帝国内を探索しよう。ちなみにレオナがいる場合は、ウッキィたちの言葉を演技付きで翻訳してくれるぞ。



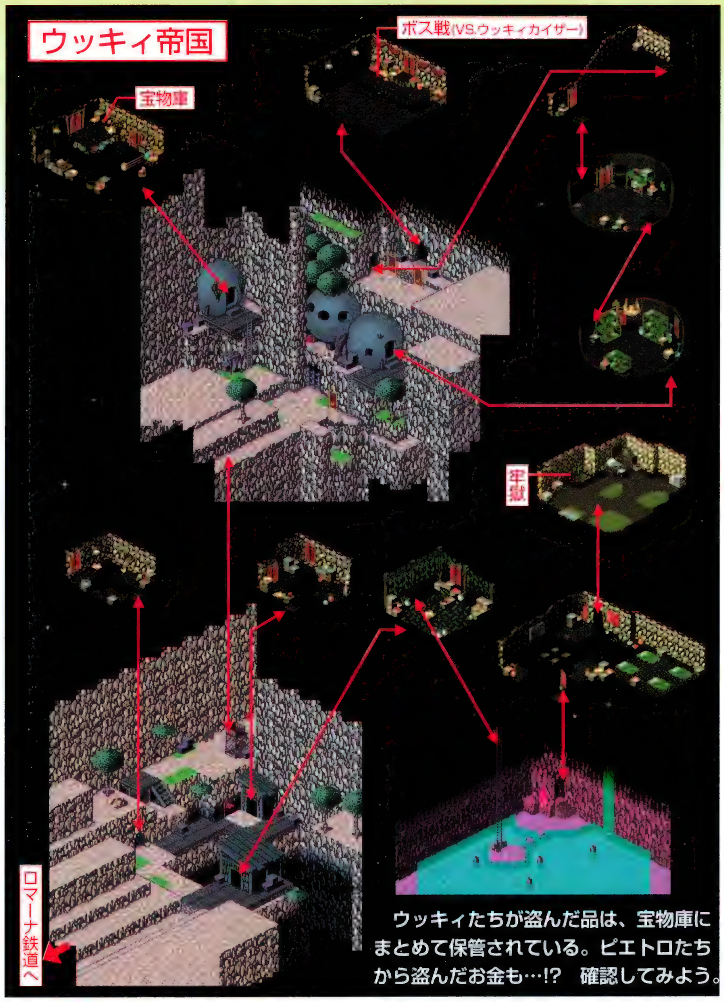
登場する敵モンスター



ウッキィ (M／P9下段③)

敵はウッキィだけだが、次々と仲間を呼ぶので苦戦を強いられる。特技で一気に攻めよう!!

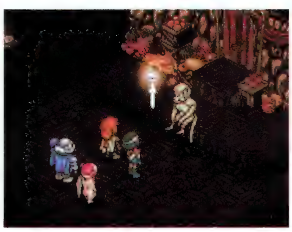
▲最後に帝国の支配者・ウッキィカイザーと決戦が!!



ウッキィたちが盗んだ品は、宝物庫にまとめて保管されている。ピエトロたちから盗んだお金も…!? 確認してみよう。

そして3つ目の玉が…"竜の剣"が最強に!!

３つ集めてはめ込むことで"竜の剣"を大幅にパワーアップしてくれる"竜の玉"。前作同様『Ⅱ』でも、最後の玉はウッキィたちのボス・ウッキィカイザーが隠し持っている。この戦いに勝利すると、３つの玉が集結して、竜の剣が完全復活!! 剣の攻撃力が最強になるぞ。



◀ようやく本来の力を取り戻した竜の剣。その威力は絶大だ!!

ラスダン前最終チェック4 装備とアイテムを整えて、最終戦に備える!

レムリア大陸にお店は存在しない…!! ここで全額使い切ろう!!

レムリア大陸に突入したあとは、ボスを目指してドンドン進むだけ。大陸にはお店は一軒も存在しないので、それ以降はいくらお金があってもまったくの無意味だ。その前にお店を回って、きれいに全部使い切ってしまおう。うぐいす城下町の武防具屋と、ジャングルに墜落したガミガミＥＸに行けば、現時点での最強装備がそろうはず。さらに残ったお金で、各種消費アイテムを買い込もう。最終的に装備できる種類は限られているが、多いにこしたことはないぞ。



◀これ以降、所持金は意味がない。最終決戦までに使い切っておこう!!

最終決戦で装備したい2大アイテム



●りゅうのたましい／1200G
戦闘中に倒れた仲間１人を完全に復活させる。



●せいなるみず／500G
１人のＭＰを200ぐらい回復させる。ボス戦には必携!!



◀ともにうぐいす城下町のよろず屋で販売中。残っているお金で、買えるだけ買おう!!

オススメショップ

レムリア大陸に向かう前に、ぜひ立ち寄りたいのがこの２店舗。いい品がそろっています♥



▲一番最後に訪れる町だけあって、品ぞろえはピカイチ!!



▲盲点なのがココの自動販売機。商品が一新されているぞ。

さらに…

ポポロクロイス城でエレナに話しかけると、ピエトロの最強装備の１つ「エレナのおまもり」が手に入る。要チェックだ!!



◀エレナの真心がこもった品。ありがとう!!

レオナチェック



ピエトロたちはずいぶん驚いていたが、動物たちと話ができるのはそんなに珍しいことなのか？ 私は生まれたときから自然に話せたが…。動物たちはいろいろなことを知っている。人には見えないものを見ることができるし、聞こえない音を聞くこともできる。だから、何か探し物があるときは、近くにいる動物たちに聞いてみるのが一番だと思うぞ。通訳なら私に任せておくといい。もっとも、さすがの私も子竜たちの言葉だけは理解することができないが…。

ラスタン前最終チェック 5 まだ見ていないサブイベントをクリア!

これで「アルバム」も完璧!!

ゲームをクリアすると、一度見たイベントを自由に鑑賞できる「アルバム」モードが出現する。ほとんどの欄が埋まっているはずだが、なかには物語には直接関係がないサブイベントを見落としている場合が…!? 右の表を参考にして、アルバムの完全制覇を目指そう!!

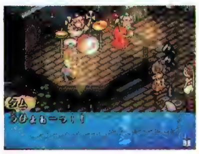
注目イベントピックアップ!

●鋼鉄魔王シアター



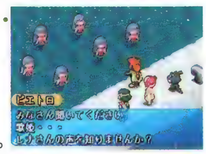
全部で4種類ある上映内容が、すべてアルバムに登録される鋼鉄魔王シアター。章ごとに上映内容が変化していくので、普通にプレイしていると非常に見逃しやすい。毎章欠かさずチェックすること!!

●伝説のジャズバンド



ロマーナの歌姫レナに関わる一連のイベント。先にボレボレ村でバンドのメンバー（鋼鉄魔王にさらわれた4人の楽士たち）と会話する必要があるので、知らない人も多いのでは？　要注意イベントだぞ!!

●人魚



ロマーナ城下町の港で、人魚を見たという少年の話を聞いたことがあるはず。レナの歌声を盗んだのは、じつはこの人魚だった!?　ちょっとしたミニゲームが楽しめるこのイベント。忘れずに見ておこう。

【サブイベントパーフェクトリスト】

イベント名	発生場所	発生期間 P	1	2	3	4	5	F
授業開始・プロローグ	ポポロ城下町・校庭付近	●						
薪割りスペシャル・おやじVer.	タキネン村・外（薪割り親子）	●						
魔法使いの実験	ポポロ城・地下魔法教室		●	●	●	●		
授業開始・第1章〜Ver.	ポポロ城下町・校庭付近		●	●	●			
子どものガラス割り	ポポロ城下町・新婚夫婦の家		●	●	●			
薪割りスペシャル・息子Ver.	タキネン村・外（薪割り親子）		●	●	●	●	●	
★水没ブリオニアのイルカショー	水没ブリオニア内・ステージ		●		●	●	●	●
パーセラの海釣り老人	パーセラ・波止場			●	●	●		
美形ナンパ師・その①〜③（※1）	ロマーナ城下町・女神像近辺			●	●			
★鋼鉄魔王シアター・その①	鋼鉄魔王シティ・ロマンシアター			●				
★伝説のジャズバンド（※2）	ロマーナ城下町・ボルファーレ内			●	●	●	●	●
★鋼鉄魔王シアター・その②	鋼鉄魔王シティ・ロマンシアター				●			
ハタハタ村の釣りおやじ	ハタハタ村・海辺				●		●	●
授業開始・第4章Ver.	ポポロ城下町・校庭付近					●		
★鋼鉄魔王シアター・その③	鋼鉄魔王シティ・ロマンシアター					●		
鉄棒で大車輪	ポポロ城下町・新婚夫婦の家						●	
ロマーナ美人コンテスト	ロマーナ城下町・鉄道駅入口						●	●
★鋼鉄魔王シアター・その④	鋼鉄魔王シティ・ロマンシアター						●	●
人魚（※3）	ロマーナ城下町・波止場						●	●
★歌姫（※4）	ロマーナ城下町・ボルファーレ内						●	●
★見えてただろ!?	龍のほこら（ボス戦前）							●

※発生期間は、P＝プロローグ、数字＝章番号、F＝5章・自由行動以降。※1はパーティ内に女性キャラがいる場合のみ発生。※2〜4は番号順に発生。★マークのついているイベントはアルバムに収録される。

ラスタン前最終チェック 6 目指せコンプリート!おみやげを再チェック!!

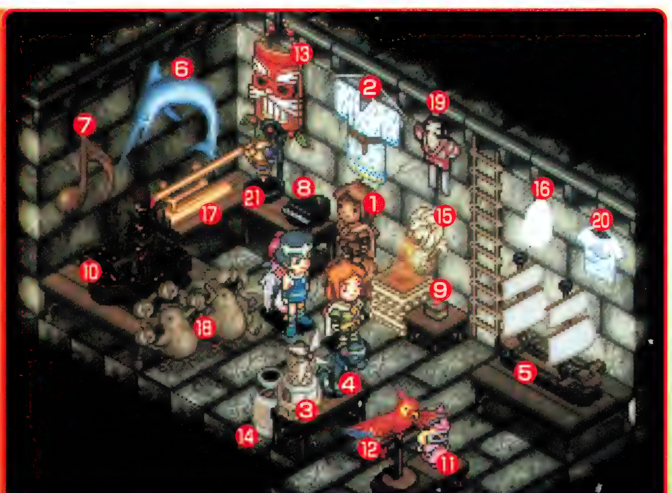
『ポポロ』シリーズのお約束!

『ポポロ』シリーズ恒例の、世界各地のおみやげ集め。購入したおみやげは、ピエトロの部屋の奥にある隠し部屋に飾ることができるので、思わず全部集めたくなるはず。ただしその場所でしか売っていない商品ばかりなので、完全制覇は意外に難しい。旅の途中でおみやげを見かけたら、必ずその場で買っておこう。あとであわててももう手遅れだぞ!!



◀サーカスやピピカなどのおみやげは、あとからは購入不可能。

→これがおみやげコンプリート状態

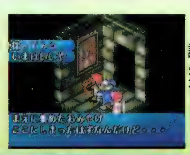


【おみやげパーフェクトリスト】

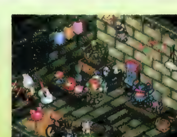
	品名	購入場所	値段	説明
1	1／1フィギュア	パーセラ	580	パーセラで売っているピエトロそっくりの人形
2	ユカタ	マンセル村	700	温泉に入ったあとに着る。村のマーク入り
3	マンセル風車	マンセル村	1500	村の風車の模型。ぜんまい式でくるくる回る
4	ライオン人形	サーカステント	1000	珍しい黒ライオンの人形。サーカス団の目玉
5	ランパダーラ号	ロマーナ城下町	500	実物そっくりの1／60スケールの船体模型
6	ブルーマリーン	ロマーナ城下町	700	ロマーナ沖で獲れる大きな魚をかたどった置物
7	おんぷのおきもの	ボレボレ村	200	ボレボレ村の象徴ともいえる音符マークの置物
8	オモチャのピアノ	ボレボレ村	600	子どもたちが遊ぶおもちゃ。ちゃんと音が出る
9	オルゴール	ボレボレ村	1500	ボレボレ村で古くから作られている伝統工芸品
10	ガミ城ジオラマ	鋼鉄魔王城	4500	鋼鉄魔王城になったガミガミ城の模型
11	ナルツア人形	鋼鉄魔王城	770	鋼鉄魔王城で売られている人形。洋服が特徴的
12	おしゃべりオウム	鋼鉄魔王城	2800	フンパフンパ村の近辺に生息する熱帯の鳥
13	神様のおめん	フンパフンパ村	4000	フンパフンパ村に伝わる神様のおめん
14	地酒	フンパフンパ村	2458	ハタハタ村で取れる薬草で作られたお酒
15	マーライオン	ピピカ	5500	口からコンソメスープを吐き出す不思議な置物
16	水龍のうろこ	日の国	12000	日の国に住んでいた水龍のうろこ。きれいだ
17	木刀	うぐいす城	1800	日の国で剣士たちが練習用に使うもの
18	風神雷神	うぐいす城	6000	日の国で伝統工芸として作られている
19	やっこだこ	うぐいす城	1800	日の国での子どもたちの遊び道具
20	イルカTシャツ	水没ブリオニア	1800	水没したブリオニアで売られているTシャツ
21	オートマン	水没ブリオニア	3200	ブリオニアに生息していたロボットの模型

●前作のデータがあると…!!

前作のデータをロードすると、昔のおみやげも部屋に飾れるぞ。



◀前作のセーブデータを読み込むと…!?



◀これまでに集めた歴代おみやげが登場。

ドン・チェック

最終決戦に備えて、続々と集結する王子の仲間たち。でも、規定のイベントをクリアしたのに、お城の広間に登場しないなんてことはありませんか？　王子、せっかちは禁物ですよ!!　確かにみなさんは「すぐに行く」とおっしゃったけど、何事にも準備が必要ですし、ここに来るまで時間もかかります。そんなときはギルバートさんに乗って、気晴らしにどこか違う場所を散歩してみてはいかがですか？　戻ってくる頃には、みなさんも到着していますって!!

そして最後の戦い…レムリア大陸を完全攻略!

あとはラストまで一直線！最終決戦スタート!!

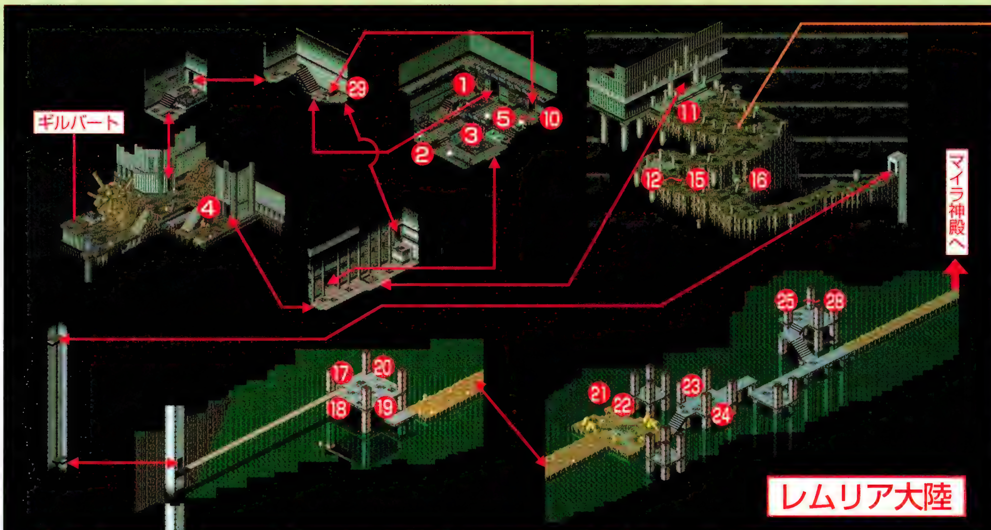
ここから先はエンディングまで一本道。やり残していることがないかどうか、もう一度よく確認しよう。レムリア大陸に点在する宝箱には、各キャラの最強装備が入っている。マイラ神殿の入口を目指しながら残らずゲットだ。



◀最強のメンバーとアイテムをそろえたら、いよいよレムリア大陸へ突入だ！



▶無造作に置かれている宝箱の中身は、各キャラクターの最強装備だ!!



※ここでオカリナが使用できる。

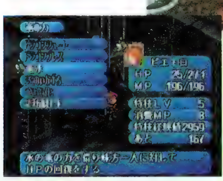
入手できるアイテム

- ❶せいきしのうでわ
- ❷オニのうでわ
- ❸神竜のうでわ
- ❹せかいじゅのは
- ❺マジカルリング
- ❻すくいのあめ
- ❼せかいじゅのは
- ❽スナイパーソウル
- ❾せいなるみず
- ❿マジカルロッド
- ⓫ロマンのうでわ
- ⓬アニマルリング
- ⓭カイザーリング
- ⓮めがみのリング
- ⓯すくいのあめ
- ⓰せかいじゅのは
- ⓱漢のカナヅチ
- ⓲せいなるみず
- ⓳金の髪飾り
- ⓴いにしえのくびわ
- ㉑いやしのかじつ
- ㉒せいなるみず
- ㉓カムイのわらじ
- ㉔ドラゴンブーツ
- ㉕ルーンブレード
- ㉖すくいのあめ
- ㉗パラディンブーツ
- ㉘コクレン
- ㉙すくいの雨

神殿内でピエトロたちを待ち受けていた恐るべきワナ!!

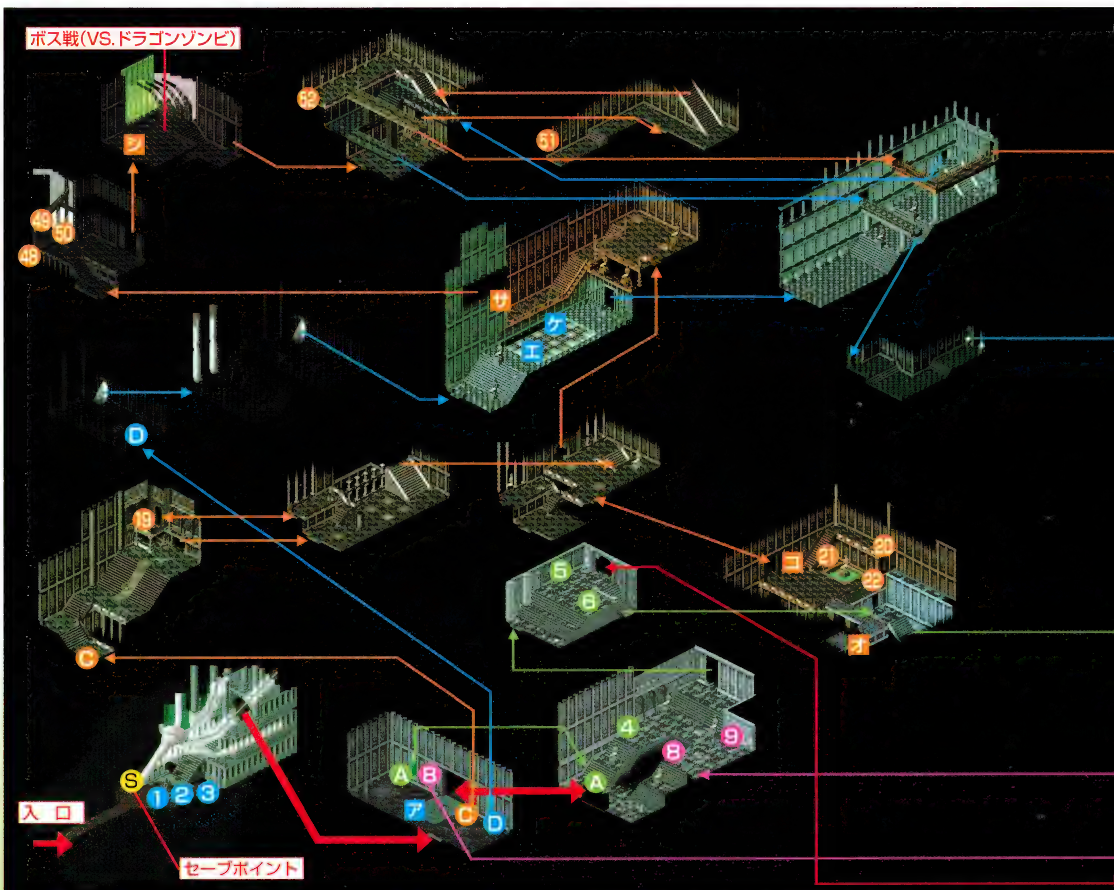
ついにマイラ神殿に突入!! しかしいきなり最初から、パーティがバラバラになるイベントが発生する。ここから再び合流するまでは、基本的にキャラごとの単独行動。誰か1人でも倒れると、入口からやり直しになってしまうので注意しよう。自信がなければ最初から逃げに徹するのも1つの戦術。もうお金は必要ないので、気にせずガンガン逃走したい。また、右のマップのB、Cのルートではボス戦が発生する。さほど強い相手ではないが、準備は怠るな!!





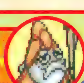
▲入口でセーブと回復をしたら、いよいよ神殿の攻略開始!!

◀回復はこまめに。無理に戦わず、逃げまくるのが正解かも。



…………マップの見方➡

マップの矢印の色は、それぞれ黄緑＝Aルート、ピンク＝Bルート、オレンジ＝Cルート、青＝Dルートを表している。どのキャラがどのルートになるかは、先頭（ピエトロ）→Aルート、2番目→Bルート…、のように隊列で決まる。BルートとCルート（2、3番目）のキャラには1対1のボス戦が待っているので、ポポロクロイス城でパーティの順番を調整しておこう。（※欄外を参照）



ラダックチェック

ふむ、パーティの順番のことじゃが…。それぞれのキャラには優先順位が決まっておって、ピエトロ→ナルシア→白騎士→ガミガミ魔王→レオナ→鬼面童子→ジルバ→ガボの順番に並ぶことになる。ナルシアをパーティに入れると必ず2番目になるし、ガボなら必ず最後尾になるわけじゃ。マイラ神殿でのボス戦じゃが…、基本的にキャラごとの有利不利はあまりないが、レベルによってはキツい場合もあるかもしれんな。外すか、鍛えるかせんとのぉ…。

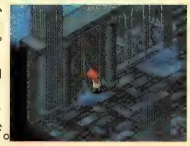
マイラ神殿進行チャート

各キャラを順番に操作してゴールを目指すことになるマイラ神殿。ここでは合流までの最短ルートを、チャートで一気に解説していくぞ。HPの減りに注意しながら、とにかく慎重に進んでいこう。買い込んだ回復アイテムを、ここで役立てるのだ!!

ア パーティ分散イベント

イ この扉の向こうは…?(Aルート行き止まり)

巨大なトビラのヒビの部分を調べよう。ピエトロの探索は一時中断され、次のキャラにバトンタッチされるぞ。



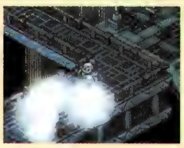
◀今はここまで。状況の変化を待とう。

ウ Bルート行き止まり

エ Dルート行き止まり

オ 通路が崩壊!(Cルート行き止まり)

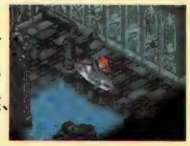
Cルートのキャラが歩いていると、いきなり通路が崩壊してしまう!! でも、そのおかげで…!?



◀これでほかのキャラのルートができる。

カ シャチさんを助けると…!?

干上がった水槽(?)の中に入ると、床に打ち上げられたシャチの姿が…!? ここは当然、助けてあげよう。

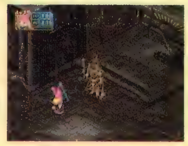


◀困ったときはお互い様。よかったネ!!

キ ひどい音楽!!(Aルート行き止まり)

ク ボス戦(VS.カオスプロビランス)

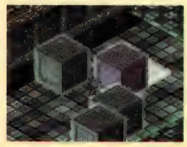
Bルートのキャラ1人でのボス戦。敵のHPはあまり多くないので、特技で一気に勝負を決めたい。



◀もちろん回復が最優先。慎重に戦おう。

ケ 光る石パズルイベント

石が巨大化しているものの、パズル自体はこれまでと同じ。ジャマになる他の石を横に動かして、色の付いた石を光っている床の上まで移動させよう。敵は出現しないので、安心して取り組めるぞ。



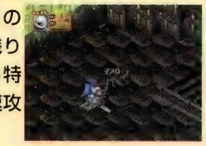
◀失敗した場合は部屋を出てやり直そう。

コ 謎のモンスター出現! その①

サ 謎のモンスター出現! その②

シ ボス戦(VS.ドラゴンゾンビ)

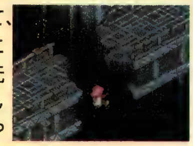
Cルートのキャラのボス戦。こちらも残りHPに注意しながら特技を集中させて、速攻で倒してしまおう。



◀ブレスにさえ気をつければ楽勝のはず。

ス 崩壊! ピエトロ大ピンチ!!

仲間の姿を発見して、喜んで走り出したピエトロ。その瞬間、足元の床が崩壊!! はたしてピエトロの運命は!?

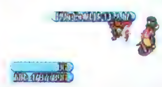


◀落下するピエトロ。そのとき下から…!?

ついにマイラとの最終決戦!!そして…

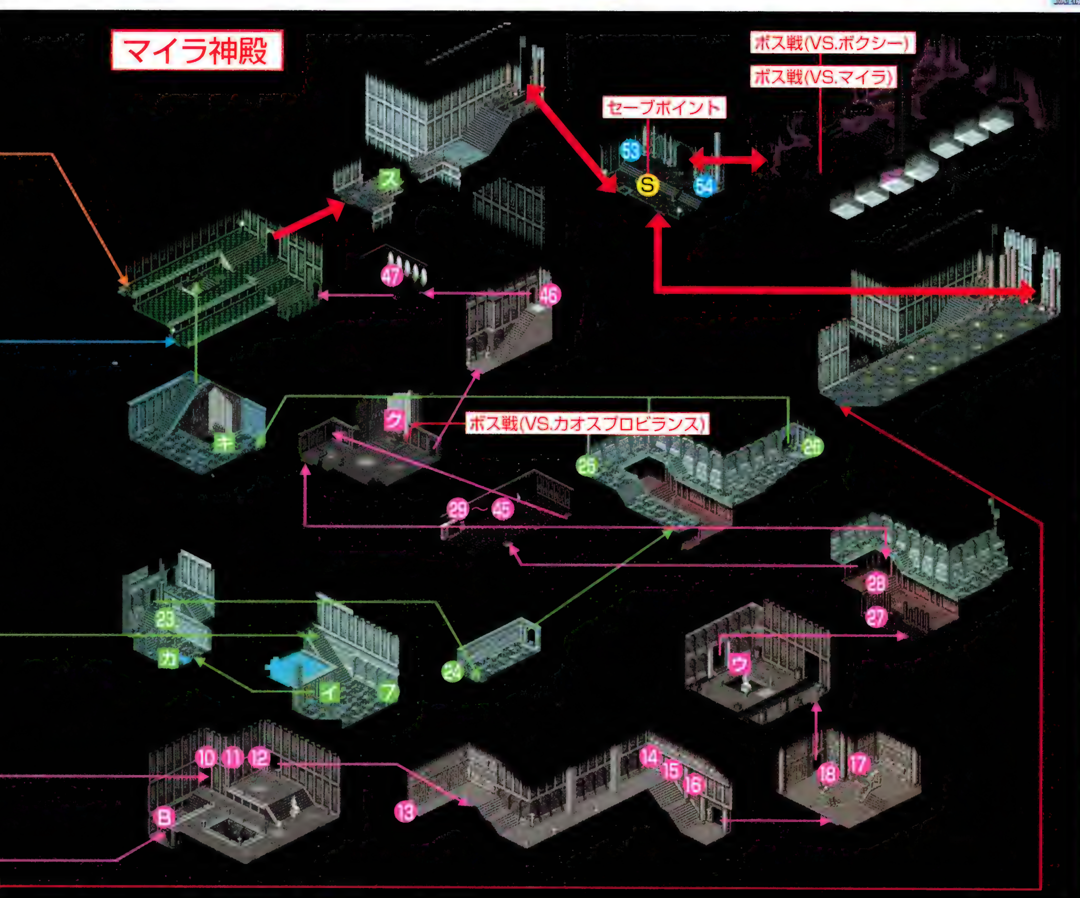
ここからはボクシー、そしてマイラとの激しい戦闘が続く。誰かが倒れてもすぐに回復できるように、「りゅうのたましい」を全員に装備させておこう。このあと巨大化したマイラの体内で、最終決戦が待っている。





▲マイラの体内で登場するエクトプラズムは、究極の回復薬「せかいじゅのは」を落とす。できるだけ多く手に入れて、最終決戦に役立てよう!!





入手できるアイテム

①レムリアのけん	㉘せかいじゅのは
②天使のお守り	㉙カラ
③ゴッドスター	㉚カラ
④ちからのたね	㉛きあいのたね
⑤りゅうのなみだ	㉜カラ
⑥いやしのかじつ	㉝カラ
⑦せいなるみず	㉞カラ
⑧まもりのたね	㉟カラ
⑨はやさのたね	㊱まもりのたね
⑩すくいのあめ	㊲はやさのたね
⑪いやしのかじつ	㊳カラ
⑫きようさのみず	㊴せいなるみず
⑬トカゲのシッポ	㊵いやしのかじつ
⑭ちからのたね	㊶カラ
⑮きあいのたね	㊷2G
⑯はやさのたね	㊸カラ
⑰せかいじゅのは	㊹カラ
⑱せいなるみず	㊺カラ
⑲ちからのたね	㊻すくいのあめ
⑳きあいのたね	㊼せかいじゅのは
㉑いやしのかじつ	㊽いやしのかじつ
㉒りゅうのたましい	㊾いやしのかじつ
㉓ちからのたね	㊿りゅうのたましい
㉔りゅうのなみだ	51 はやさのたね
㉕うんのたね	52 りゅうのなみだ
㉖いやしのかじつ	53 すくいのあめ
㉗せいなるみず	54 せかいじゅのは



「Ⅱ」では図鑑からカードに進化した王子のモンスターカード。そのモンスターが宝箱を落とすまで、アイテムの欄が埋まらなかったこれまでとは違って、1回倒せば全部のデータが手に入ります。見つけづらいモンスターのカードは金色になるみたいなので、たくさん持っていると自慢できますよ! ちなみにカードの中でとくに重要なのは、このアイテムデータ。終盤で出現するモンスターは貴重なアイテムを持っている場合が多いので、確認してみてくださいね。



SPECIAL INTERVIEW

ファン必見のスペシャルインタビュー

原作者と開発者がそっと教える『ポポロクロイス物語Ⅱ』の世界

2号にわたってお届けしてきた『ポポロⅡ』徹底攻略。そのラストを飾るのは原作者&開発者のスペシャルインタビューだ！　ここでしか聞けないとっておきの話がいっぱいだぞ!!



原作

田森庸介氏

1951生まれ。漫画家。『ポポロ』の世界の生みの親で、代表作はマンガ版『ポポロクロイス物語』。原作者としてゲームの制作にも深く関わり、『Ⅱ』でも中心的な役割を務めた。



企画・シナリオ

さえぐさひろゆき氏

1967生まれ。フリーのプランナー&シナリオライター。これまで手がけた作品に、SCEIの『ジャンピングフラッシュ』シリーズや『攻殻機動隊』などがある。

何をやっても『ポポロ』の世界になっちゃうんです

——今回のストーリーは、原作者である田森さんが考えられたのですか？

田森：そうです。一番最初に『ポポロ』のゲームを作ろうと思ったときには、『Ⅰ』と『Ⅱ』がいっしょになった大きな話を考えていたんです。でも、それが容量の関係で入らなくて、そのうちの半分の要素を使って1つの話にまとめたのが『Ⅰ』だったんですね。だから『Ⅰ』で使えなかったキャラや設定を復活させて、もともと構想していた結末に持っていったのが『Ⅱ』なんです。だから当時の初期設定（下のスクープを参照）には、すでに『Ⅱ』のキャラクターがほとんど登場しています。実際のシナリオ作りは、まず私が簡単なプロットを作って、それをさえぐさくんがふくらませてくれた感じですね。

さえぐさ：かなりいじっちゃいましたけどね(笑)。私は『Ⅱ』の途中から制作に参加したので、すでにゲームの基本的な流れはできてたんです。それを渡されて、好きに書いていいって言われたんで、じゃあ好きに書きますと。どんどん濃くして、泣きのシーンを増やしたのは私です（笑）。それを田森さんに渡してチェックを受けてたんですよね。

田森：「泣かせすぎ」とか「ここ、やりすぎ」というのを指摘するのが私の役目（笑）。やっぱり、『ポポロ』特有の雰囲気というか世界観があるから、それを壊さないようにする必要があって。

さえぐさ：でも、それほど苦労はしませんでしたよ。もともとの世界観とかキャラクターがしっかりしてるから、何をやっても『ポポロ』の世界になっちゃうんです。私が何もしなくても、キャラクターが勝手にしゃべってくれるんですよね。だから一番気をつけたのは殺伐としないように、暖かい感じにするっていうこと。あとは、前作とのつながりがあるんで、シナリオ的に矛盾がないようにするのがたいへんでしたね。新キャラがやたらと増えてるのもキツかったけど、そのへんは私が増やしたキャラもいるんで自業自得か（笑）。最初はエレナもいなかったんですけど、途中から私が「入れましょう、入れましょう」って言って入れたんですよ。

田森：2人で話し合って「やっぱり妹は必要だよね」ってことになったんです。でも、最終的にカットした部分も多いんですけど。

——やっぱり今回も入りきらなかったんですか？

さえぐさ：入らないですよー。これ以上やったら死んじゃいます（笑）。あと全体の流れがありますから、横道にそれないようにバッサリと枝葉を切って、どんどん盛り上がるようにもっていきました。たとえば、レオナの話とかももっといろいろあったわけなんですけど、そういうのも泣く泣くカットしましたね。

田森：カットした部分は、またいつか別の物語でってことで（笑）。

——ところで『Ⅱ』の前に『ポポローグ』がありましたけど、あれはどういう位置付けなんですか？

田森：いわゆる外伝ですよね。『Ⅰ』を作ったあとで、ゲーム性をもっと強くしたものを1つ作ろうということになって。

さえぐさ：『ポポローグ』は戦闘がすごく凝っていて、それはそれでおもしろいんですけど、本来の『ポポロ』はやっぱりストーリーを重視したRPGなんです。だから『Ⅱ』は話の流れを阻害する要素は全部削って、とにかくサクサク進めるように単純にまとめました。ザコ戦1つに5分以上かかるのはツライだろうし、移動に関しても『Ⅰ』はマス目があってSLG風だったんですけど、もっと大ざっぱでいいだろうということで、今回はアナログ風にしてるんです。

——戦闘のエンカウント率が少し高いように感じたんですが。

さえぐさ：そういう意見が多いですよね。でも自分では高いと思ったことは一度もないけど…。今回はマップも単純になってるから、戦闘がないとあっという間に目的地に着いちゃうし。

——戦闘をオートにするとそんなに気にならない

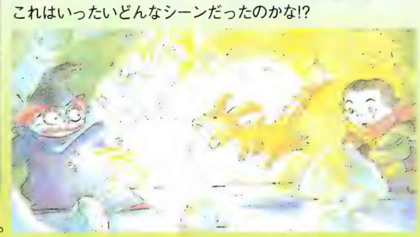
とっておきスクープ 『ポポロ』のキャラクター初期設定を公開！

インタビューのなかで触れている、『ポポロ』の初期設定。ここではその一部を特別に公開していくぞ。すでにマイラたち『Ⅱ』の登場キャラが、ほぼ今と変わらない姿で描かれている。しかもこれらが描かれたのは'92年だというのだから驚きだ。



▲田森さんがDPSの読者のために持ってきてくださった資料の山。

▼今から約8年前に描かれた『ポポロ』の世界。右にいる少年がなんとピエトロ王子！　今とはずいぶん印象が違うよね。これはいったいどんなシーンだったのかな!?



かもしれません。
さえぐさ：あ、なるほど。今回はオートがかなりかしこくなってるから、マニュアルはあまり使わなかった（笑）。戦闘が面倒な人はマジカルロードを使ってもいいですし。でも、基本的にザコ戦もイベントの１つだと考えてもらえればうれしいですね。

全員がボケでプレイヤーがツッコミなんです

――次にキャラクターに関する質問です。少し気になったんですが、白騎士のマントの色が前回の赤から、青に変わってますよね？
田森：今回はガミガミを鋼鉄魔王にするにあたって色を赤に変えたら、ガミガミと白騎士の色がかぶっちゃったんですよ。理由はそれだけです（笑）。あと、白騎士は絶対に鎧を脱がないんで中身は空っぽなんじゃないかって噂もあって（笑）。今回レオナといい感じなのは、ちゃんと人間なんだっていう証明でもあるんですよ。
――お風呂に入るときも着たままでしたね。
田森：いつか脱ぐ日も来るかもしれませんよ。たぶんそれだけで１つの話ができちゃうと思いますけど（笑）。「外伝・白騎士物語」とか。ずっと探していた伝説の剣のありかもわかったし。
――伝説の剣？
田森：はい（ニヤリ）。これじゃあ見付かんねーよ!!　みたいな場所なんですけども。
さえぐさ：気がつく人は気がつきますね。『Ⅱ』のどこかで見つかるんで探してみてください（笑）。
――それは気がつきませんでした。ところで今回ガミガミが鋼鉄魔王になっているのはどうしてなんでしょうか？
田森：一応『Ⅰ』のラストで「もっと悪に徹するんだ」とか置き手紙に残していったでしょう。まあそういう伏線があったんで、イメージを変えてみたんです。
――でも変わってないですよね。
田森：うん、変わってない（笑）。悪に徹するって言うから何するのかと思えば、ジルバをさらってきてナルシアの服を着せるくらいでしょ（笑）。
さえぐさ：しかもナルシアの服が幼いころのまま（笑）。『Ⅱ』ではナルシアの衣装も変えたんですけど、ガミガミは成長したナルシアをまだ見てなかったから。
――あ、それで今のナルシアの服じゃないんですね。
さえぐさ：服はたぶん手作りですよ。ガミガミ印のミシンで（笑）。でもガミガミだけじゃなく、ピエトロだってかなりバカっぽいですよ。大地の竜のときのボクシーの変装とか信じてましたからね。「ナグロさん」じゃないだろ、気づけよ!!　って。
田森：『ポポロ』は全員がボケ。ツッコミはほとんどいません。プレイヤーがツッコミ役（笑）。
さえぐさ：唯一ジルバがツッコミキャラかな。大地の竜の事件にしても、あの場にジルバがいたら、あそこまで大事にならなかったかもしれない。
――ガボの召喚についても教えてください。
田森：あれは召喚獣じゃなくて勇者なんです。昔「いにしえの勇者たち」っていうのがいて、ガボはそのリーダー格のやつの転生だから、あいつらを呼び出せるわけです。
さえぐさ：「いにしえの勇者」っていうのは最初にバルバランを封印したときに、四界の王と協力して戦ったメンバーのことですね。
――今回のピエトロたちみたいな感じですか？
さえぐさ：いや、今回のピエトロの役どころっていうのは、四界王の１人であるレムリア王と同じですね。ピエトロたちはもとの世界に帰ってこれたけど、レムリア王は帰ってこれなかった。
田森：レムリア王は責任をとったんですよ。人間がバルバランを解放してしまったので、その責任をとってあえて残った。じつは四界王の血筋の者にしか石版の呪文は読めないんです。マイラが封印を解くことができたのも、神々の王・ユリウスの娘で、王族だから解けたんですね。
――じゃあナルシアも？
田森：そうです。
さえぐさ：だからピエトロも当然読めますよね。それで最後に２人で呪文を唱えたんです。あれは２人とも王族の血を引いているからなんですよ。その資格があったのは、ピエトロとナルシアとマイラだけ。それが封印システムの安全装置になってるんです。誰にでも石版が読めるわけではないんですよ。
――最後にユーザーにメッセージをいただきたいんですが。
田森：素直に感じてください。本当は次の世代に贈るメッセージがいっぱいこめられているんですけど、そんなことはどうでもいいです。終わったときに「楽しかった」って思ってもらえればいいですね。
さえぐさ：素直に絵本を読むように楽しんでほしいです。これをプレイして泣かない人は心が汚れてるんじゃないですかね（笑）。
――今日はどうもありがとうございました。

はみ出しニュース！

『ポポロクロイス』情報

NEWS 1 TVアニメが全話DVDで発売!

'98年10月からテレビ東京系で放映され好評を得たアニメ版「ポポロクロイス物語」（全25話）が、ついにDVDになって登場する。アニメ版でもピエトロ王子たちは大活躍!!　新たに製作された１コマ劇場や楽曲紹介など、DVD版だけの特典も満載だぞ。TV版を見ていないという人は、この機会にPS２で楽しんでみては？　全６巻（各¥5,500・税別）が発売予定。



◀アニメのオリジナルキャラである風族の娘・ヒュウと、ピエトロたちの心の交流を描いた、ファン必見の感動物語。



▶第１弾として３月23日に、Vol. 1～3の３タイトルが同時発売。超豪華な初回特典（特製テレカとポスター）にも注目。

NEWS 2 『ポポロⅢ』はど――なってるの？

PS２での発売が予定されているシリーズ最新作『ポポロクロイス物語Ⅲ』。最新技術の「リアルタイムトゥーンシェーディング」によって実現した美しい映像は、アニメと見間違うほどのハイクオリティを誇る。気になる制作状況はまだ秘密だが、制作スタッフによると「『Ⅱ』の感動が薄れないうちに」何らかの動きがあるとのこと。続報に期待しよう!!



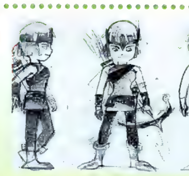
▶これは開発初期の映像。本編の内容は、これをはるかに上回るとか!?



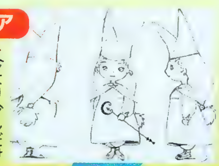
ピエトロ
◀一番イメージが変わったのがピエトロ王子。今のほうが断然いい!?



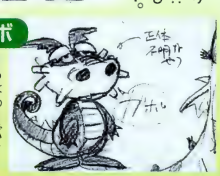
白騎士
◀白騎士は今よりもスリムだった!? こっちの白騎士もカッコイイかも…。



レオナ
◀ほとんど変わっていないレオナ。黒ライオンの設定も最初からだとか。



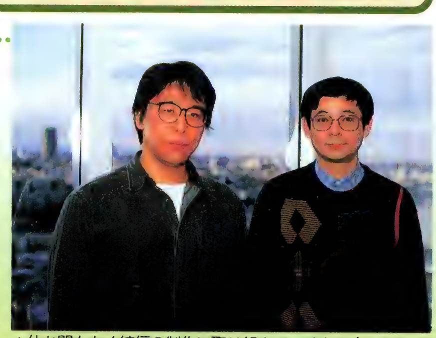
ナルシア
◀今より少しだけ活発だった!?　でも、基本的なイメージはそのままだ。



ガボ
◀ちょっとバタくさいガボ。子竜たちの設定も、すでに存在している。



マイラ
◀恐ろしさ200%だった当時のマイラ。こっちのほうがずっと強そう!!



▲休む間もなく続編の制作に取り組んでいるお２人。PS２で登場する『Ⅲ』にはあっと驚く秘密が…!?　期待して待とう!!

ベイグラント ストーリー

『ベイグラント』攻略第1弾!! 初心者のための基礎知識とストーリー序盤の攻略法を解説!

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC（3ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

難易度高いです……イキナリですが（笑）。正直、誰でも楽しめるゲームというわけではないですが、パソコンゲームが好きな人などには、オススメの一品です。（袋）

この記事を書いている最中、タイミング悪くインフルエンザにかかってしまい仕事の進行状況は最悪……。頭がボケていたのか「ココをチェック！」という部分を「ココネをチェック」と書いてしまい、編集さんにエラく笑われました。病気って恐いッスね（笑）。（小岩）

いよいよ攻略スタート!!

絶対必読の基礎知識と序盤の攻略法を伝授!!

シネマチックな演出と奥深いシステムが魅力のロールプレイングAVG『ベイグラント』。その発売直後となる今回は、ゲームを快適にプレイするための基本システムをいくつかのポイントに分けて詳しく解説!! これを前提にストーリー序盤の難所やボス戦を徹底的に攻略するぞ。



◀このゲームのシステムはかなり複雑。まずは、基本を学ぼう。



◀序盤からボス戦のオンパレード！ 攻略編を要チェックだ。

システム解析編

完全勝利するためにシステムを理解しよう!!

ここでは、基本操作から各システムの詳細を4ページにわたって、一気に解説していくぞ。このゲームでは、システムを理解することが攻略の第1歩。これを読まずして、勝利はあり得ないのだ!!

基本操作説明

ゲームを始めるその前に!! コントローラの操作を完璧にマスターせよ!

◆コントローラ・ボタン配置◆



△ボタンでコマンド画面を呼び出す

コマンド画面では、武器の装備やアイテムの使用などのコマンドを実行することができる。また、画面上部に表示されたアイコンにカーソルを合わせると、それぞれのコマンドについての詳細が表示されるぞ。

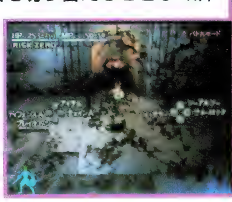


セーブはここで!!

◀ペンタグラムの上に立った状態でデータをセーブできる。

L2ボタンの短縮コマンドを活用しよう

L2ボタンを押しながら、＋キー、◎、⊗、▢、△ボタンを押すと、画面を切り替えることなく瞬時にコマンドを呼び出すことができるぞ。これによって、コマンド画面を呼び出す手間がはぶけるので、より快適にゲームをプレイすることができるのだ。



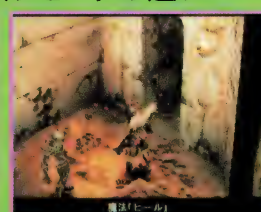


◀▲この簡易コマンドを活用すれば、ゲームの展開がとてもスムーズになる。

リラックスモードとバトルモードの違い

CHECK POINT

ゲームをプレイするにあたって、まず最初に覚えておきたいのは、リラックスモードとバトルモードの違い。アシュレイは、モードによって実行できる行動が違い、状況に応じて切り替える必要があるのだ。そこで、ここでは2つのモードの違いについて、わかりやすく説明するぞ。それぞれ、どのような行動が可能なのかを覚えておこう。



◀移動や魔法など、ほとんどの行動は両方のモードで実行可能。

リラックスモード

このモードでは、高い場所にある足場につかまったり、段差をよじ登ることが可能。そのほか、キューブと呼ばれる箱を押したり持ち上げたりできる。また、バトルモードに比べてHP、MP、リスクの回復速度が速いのも特徴。基本的には、このモードでダンジョンを探索することになる。



▲パズルのようにキューブを移動させて先へ進む場所も。



◀戦闘で体力を消耗したらリラックスモードで回復しよう。

バトルモード

こちらは、敵との戦闘で使用するモード。このモード中に◎ボタンを押すと、ターゲットドーム（武器の射程範囲）が表示され、その中にいる敵を攻撃することができる。また、キューブを攻撃して破壊することも可能。ダンジョン内にはこれらを応用したパズルも用意されているので覚えておこう。



▲バトルモードに切り替わるとアシュレイが武器を構える。



◀このバトルモード中でのみ使用可能になる必殺技もある。

基礎知識

ゲームを進めるために絶対必要な基礎知識をポイントごとに徹底解説!!

リスクブレイカーの心得 1 [ステータス異常]

ステータス異常の種類は、毒やマヒをはじめ、パラメータ変化など、多岐にわたる。中には魔法やアイテムなどによってステータスをアップさせるものもあるが、出現する多くの敵がステータスをダウンさせる効果を持つ魔法や特殊攻撃を使ってくる。そこで、各ステータス異常と効率の良い治療方法を下にまとめてみたのでチェックしよう。



▲基本的に毒やマヒなどのステータス異常は魔法やアイテムで、パラメータ変化は一定時間が経過すると回復する。

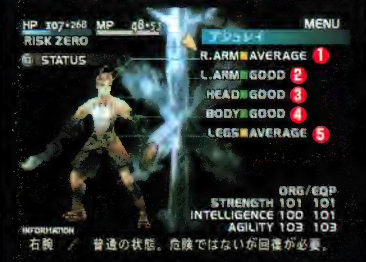
ステータス異常	効　果	効果終了方法
STRアップorダウン	STR値が変化し、攻撃力と防御力も変化する	一定時間の経過、ディスペルなど
INTアップorダウン	INT値が変化し、魔法攻撃力と魔法防御力も変化する	一定時間の経過、ディスペルなど
AGLアップorダウン	AGL値が変化し、攻撃の命中率や回避率、魔法の成功率も変化する	一定時間の経過、ディスペルなど
クイック	移動速度が上昇	一定時間の経過
サイレント	魔法が使用不可能になる	部屋を出る
マヒ	攻撃、ブレイクアーツが実行不可能	世界樹の涙
毒	一定時間ごとにダメージを受ける	精霊の祈り
しびれ	移動速度低下、アビリティ使用不可	聖霊の祝福
呪い	STR、INT、AGL値が低下	天使の微笑み
リジェネレーション	HPの自動回復速度が上昇	部屋を出る
魔法無効	自分に対する魔法を1度だけ無効化	魔法を受ける
アイテム性能アップorダウン	装備中の武器、防具の性能が変化（ダウン中は装備の変更が不可能）	一定時間の経過、ディスペルなど
アタッチエア、アース、ファイア、ウォーター	武器の属性値をアップする（相対する属性値はダウン）	一定時間の経過、ディスペルなど
レジストエア、アース、ファイア、ウォーター	防具の属性値をアップする（相対する属性値はダウン）	一定時間の経過、ディスペルなど

リスクブレイカーの心得 2 [リム・ダメージとその影響]

アシュレイには、腕や足などの体の各部位（リム）にHPが設定されている。部位のHPが減少して、DYING状態になるとさまざまな影響が現れ、戦闘が不利になるぞ。各部位の状態は画面左下に表示されるので、こまめにチェックすることを心がけよう。



リムの状態がDYINGになった場合の弊害



◀DYING状態の影響は、部位ごとに異なる。表示は青＝最良、緑＝普通、黄＝注意、橙＝危険、赤＝最悪。

1 R.ARM（右腕） アタック50％：通常攻撃、ブレイクアーツの威力が半減

2 L.ARM（左腕） パリィ50％：物理、魔法攻撃の回避率が半減

3 HEAD（頭） 沈黙：沈黙状態になり魔法が使用不可能になる

4 BODY（胴） リスク200％：リスクの上昇値が倍増する

5 LEGS（足） MOVE50％：移動スピードが低下する

敵の弱点となるリムを見きわめろ!

アシュレイ同様、敵もリムにHPが設定されている。敵の中には弱点となるリムがあり、通常よりも大きいダメージを与えることができるぞ。この弱点を見極めれば、ボスも楽勝！　各リムを攻撃して、弱点を探してみるといいぞ。なお、ほとんどの敵に共通して、足にだけリム・ダメージによる影響が現れる。

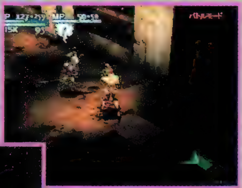

▲敵はリム・ダメージによって、特殊攻撃が使えなくなる。



◀外見から敵の弱点がわかることも多い。じっくり観察してみよう。

リスクブレイカーの心得 3 [リスクによる影響]

リスクは、攻撃やアビリティを発動させることによって上昇する。これによって、防御力や命中率が低下するなど、アシュレイにさまざまな影響を及ぼす（下を参照）。また、リスクが上昇するほどその効果は高まり、戦闘が不利になってしまうぞ。リスクは自動的に回復するが、アイテムを使って回復することも可能。頻繁に回復するようにしよう。


▲リスクは画面左上、HP／MPのパラメータの下に表示されている。こまめに確認するクセをつけよう。



◀もしもリスクが100になってしまったら、敵と戦うのは危険！　次の戦闘に備えて、すぐに回復だ。

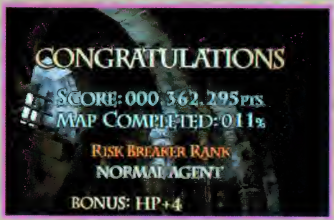
リスク上昇によるアシュレイへの影響

メリット	デメリット
●ヒールの回復量が増加する（リスクが高いほど回復量が増加） ●クリティカルの発生率が上昇する	●防御力が低下し、受けるダメージが増加 ●命中率（特定の魔法やブレイクアーツを含む）と回避率が低下する

リスクブレイカーの心得 4 [アシュレイの成長]

このゲームにはレベルの概念はなく、アシュレイが成長する方法は２つ。１つは、ＨＰやMPなどのパラメータが上昇するアイテムを使うこと。このアイテムは、バトルに勝利したり、宝箱から入手することができるぞ。もう１つの方法は、ボス戦のあとに行われるボーナススロット。

ボスを倒すと、スコアが表示されたあとにスロットが回り始める。ここで、◎ボタンを押すとボーナスパラメータが決まるのだ。ただ、どちらの方法もランダム要素が強いので、直前にセーブしてボーナス値が低かった場合は、ロードしてやり直そう。チャンスが限られているので、納得する結果が出るまでは先に進むな！



ボーナススロットでパワーアップ

▲スロットが回るスピードは一定。うまく狙えばお目当てのパラメータをアップさせることも…。

アイテムでパワーアップ

▼パラメータアップのアイテムは、惜しまず使って、アシュレイをどんどん成長させよう。



ベイグラントストーリー

リスクブレイカーの心得 5 [武器・防具のパラメータ]

すべての武器と防具には、STRやINT、種族や属性などのパラメータが細かく設定されている。戦闘では、これらのパラメータから武器、防具の能力を見きわめ、状況に応じて使い分けることも必要となるぞ。ちょっと複雑かもしれないが、各パラメータの意味は必ず理解しておこう。



▶基本的にはSTRとINTが高い武器と防具を装備していればOK。

種族パラメータの成長

敵は6つの種族（右を参照）に分類され、種族パラメータとは武具の各種族に対する強さを数値で表したもの。戦った敵の種族と同じ種族パラメータが上昇するが、それより下に表示されている種族パラメータは、低下してしまう可能性があるので注意すること。

6つの種族

- ヒューマン（HUMAN）
- ビースト（BEAST）
- アンデッド（UNDEAD）
- ファントム（PHANTOM）
- ドラゴン（DRAGON）
- イビル（EVIL）

属性パラメータの成長

各属性の相対関係は、右の図の通り。敵は6つの属性の内の必ず1つに属している。武器は攻撃した敵の属性と相対する属性値が、防具は攻撃された敵と同じ属性値が上昇する。このように、武器と防具によって成長の仕組みが異なることを覚えておこう。

属性の相対図

火↔水
風↔土
神聖↔暗黒

武器が成長するとグレードがアップ

武器と防具は、パラメータが成長して全体的な性能が高くなると、それに応じたグレード（称号）が与えられる。ウォリアーズ→ナイトリィ……というように数段階にわたって装備品のグレードがアップするぞ。「グレード＝装備品の強さ」と言えるので、武器の性能を知る1つの基準として覚えておくといい。



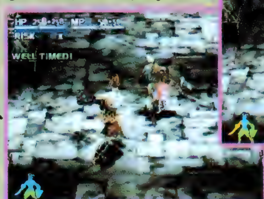
◀グレードがアップすると何かイイコトが……？

リスクブレイカーの心得 6 [DP（ダメージポイント）とPP（ファントムパワー）とは？]

武器と盾には、DPとPPの2つのパラメータがある。DPとは武具の耐久値のことで、攻撃や防御をするたびに減少する。これが0になると攻撃力が大幅に下がってしまう。一方、PPは敵を倒すと上昇し、これが高いほど攻撃力がアップするぞ。なお、DPはファクトリーで回復可能。PPはバトルモード時に徐々に減少するので、周りに敵がいないときはリラックスモードにしておくのが基本だ。



◀DPとPPはアイテムの詳細画面の左上に表示されるぞ。とくに、DPはこまめにチェックして、ある程度減少したら回復するように心がけよう。なお、DP、PPのMAX値は武器ごとに違う。



▼これはPPが0の場合。この状態だとあまりダメージを与えることはできない。



▲こちらはPPがMAXの場合。左の写真と比べると、その差は圧倒的だ。

リスクブレイカーの心得 7 [武器の解体と秘石の装着]

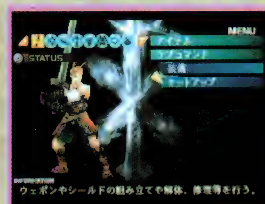
武器はブレードとグリップから構成され、いつでも解体できる。武器を持ちきれなくなった場合は、武器を解体して個別に所持することができるぞ。また、グリップに秘石と呼ばれるアイテムを装着することで、武器の性能をアップさせることも可能。グリップによっては、複数の秘石を装着できることもあるぞ。



▲武器の解体、秘石の装着はゲーム中いつでも実行することができる。

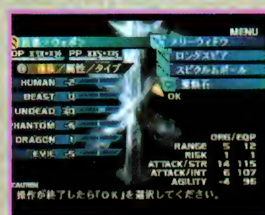
秘石を装着する手順

❶装着させる武器、盾を装備する



◀まず、コマンド画面を呼び出す。次にカーソルを1番左のアイコンに合わせて、セットアップ→秘石の装着の順に選ぼう。

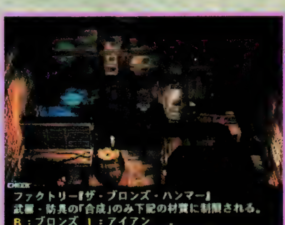
❷装着する秘石を決定！



◀そして、秘石の装着欄にカーソルを合わせて、◎ボタンを押そう。あとは、秘石を選択すれば装着完了だ！

リスクブレイカーの心得 8 [ファクトリーでの武具の合成と組み立て]

ダンジョン内には、ファクトリーと呼ばれる部屋がいくつも存在する。この場所では、武器の組み立てと武具の合成を実行することが可能。さらに、アイテムを保管できるコンテナも用意されているぞ。ある程度アイテムを入手したらファクトリーで武器を合成したり、アイテムを整理しよう。



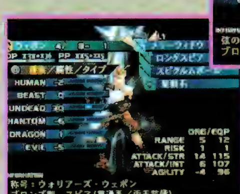
▶合成可能な材質は、ファクトリーごとに違う。よく覚えておこう。

合成で材質やパラメータが変化

武具を合成すると、種族や属性、DPやPPなどのパラメータが合成後の武具に継承される。また、材質（ブロンズやアイアンなど）や種類が変化する場合もあるぞ。その結果は合成する武具の性能や組み合わせによって違う。いろいろ試してみて、強い武器や防具ができる組み合わせを自分なりに探してみることが大切だ。



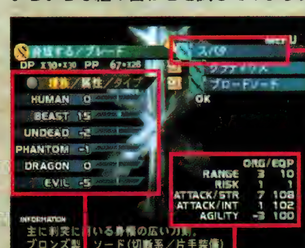
▲同じ武器や防具でも材質によって性能がまったく違う。このことにも注意して合成を実行しよう。



◀強力な武器と成長した武器を合成して、種族、属性パラメータを継承させよう！

合成後の能力はココでチェック!!

合成する2つの武具を選択すると、合成後にできる武具の性能が表示される。ここで、「OK」を選択すれば合成完了。合成後の性能が気に入らなければ、中断することもできるので、いろいろな組み合わせを試してみよう。



これが合成後の武具
ここに表示されているのが合成後の武具。その下に合成する2つの武具があり、カーソルを合わせると画面下に性能が表示される。

◎ボタンで各パラメータもチェック
ここには、種族、属性、攻撃タイプのパラメータが表示される。◎ボタンを押すとデータが順番に切り替わるぞ。

性能はココに！
上でカーソルを合わせた武具の性能が表示される。ここで合成前と合成後の性能をじっくり見比べよう。

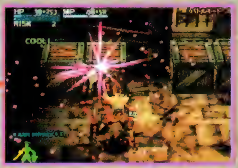
ベイグラントストーリー

リスクブレイカーの心得 9 [バトルアビリティ]

バトルアビリティとは、戦闘で効果を発揮する技で、攻撃用の「チェイン〜」と防御用の「ディフェンス〜」の2系統がある。それぞれ、◎、◎、◎ボタンにアビリティを1つずつセットし、攻撃がヒットする瞬間にタイミング良く各ボタンを押すとアビリティが発動する。また、アビリティを一定回数発動させると、封印された記憶の中から新たなアビリティを〝思い出す〟ことができるのだ。



▲攻撃がヒットする瞬間に「！」マークが表示される。ここでタイミング良くボタンを押すと……。



▲アビリティが発動!! 失敗した場合は、押すタイミングが早かったか、遅かったかが表示される。

チェインアビリティ

武器による攻撃がヒットする瞬間にボタンを押すと発動し、連続で攻撃を繰り出すことができる。タイミングさえ合えば、敵を倒すまで攻撃し続けることも十分可能だ。武器の系統によってタイミングが違うので、いろいろな武器を使えるように練習しよう。



❶最初の攻撃でアビリティ発動

◀タイミング良くボタンを押してアビリティ発動。次の攻撃でもうまくボタンを押せば連続で攻撃できる。ただし、次は違うボタンを押さないとダメ。



❷連続チェインで大ダメージ

◀慣れれば10ヒット以上は朝飯前。ただし、8ヒットを超えるとリスクの上昇値が激増するので要注意！ ここで、ストップしたほうが無難だ。

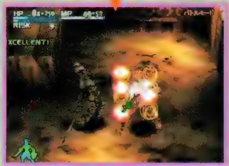
ディフェンスアビリティ

ダメージ軽減やステータス回復など、防御用の効果のあるアビリティ。敵の攻撃がヒットする瞬間にボタンを押すと、ボタンに対応したアビリティが発動する。いずれも効果が高いので、これをマスターすれば大幅に戦闘力がアップ！ 何度も練習あるのみだ。



❶攻撃がヒットする瞬間にボタン

◀敵の攻撃がヒットする瞬間にボタンを押す。敵によって攻撃モーションが違うので、くれぐれもボタンを押すタイミングには注意しよう。



❷ダメージを受けたあとに発動する

◀タイミングが合えば、ここでアビリティが発動。ただ、物理攻撃に対してマジックリフレクを使うというように、効果が矛盾すると意味がないぞ。

チェインアビリティ一覧

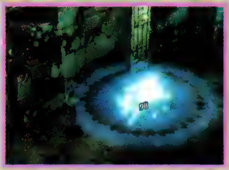
アビリティ名	リスク	効果
ヘヴィショット	1	与えたダメージの70%を追加ダメージとして与える
ゲインライフ	2	与えたダメージの30%分だけ自分のHPを回復する
マインドアサルト	1	与えたダメージの30%を敵のMPに追加ダメージとして与える
ゲインマジック	2	与えたダメージの30%分だけ自分のMPを回復する
レイジングエイク	1	自分のHPのマイナス分の20%を追加ダメージとして与える
インセインエイク	1	自分のMPのマイナス分の20%を敵のMPに追加ダメージとして与える
ゲインダメージ	2	与えたダメージの40%分を追加ダメージ＋DP回復
クリムゾンレイド	2	与えたダメージの100%分を敵に、30%分を自分に追加ダメージとして与える
ゲインファントム	1	敵のHPの10%分を追加ダメージとして与え、ダメージ分をPPとして吸収する
パラライズパルス	3	マヒ効果を与える
ナミングクロウ	3	しびれ効果を与える
ダルネスバインド	3	サイレント効果を与える
スネークヴェノム	3	毒効果を与える

ディフェンスアビリティ一覧

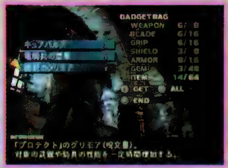
アビリティ名	リスク	効果
セルフリカバー	1	マヒ、しびれ効果を回復する
マジックスナッチ	6	敵が使った魔法の消費MP50%だけ自分のMPを回復する
マジックリフレク	2	魔法攻撃によるダメージの40%を跳ね返す
ダメージリフレク	2	魔法以外の攻撃によるダメージの40%を跳ね返す
レジストマジック	4	魔法攻撃によるダメージを20%軽減させる
レジストダメージ	4	魔法以外の攻撃によるダメージを20%軽減させる
インパクトガード	4	物理属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる
エアブレイク	4	風属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる
ファイアプルーフ	4	火属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる
アースコンソル	4	土属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる
アクアウォード	4	水属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる
デモンスケイル	4	暗黒属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる
フィーンドガード	4	神聖属性の攻撃によるダメージを50%軽減させる

リスクブレイカーの心得 10 [魔法&グリモア]

魔法はウォーロック、ソーサリー、エンチャント、シーアルジーの4系統があり、「グリモア」というアイテムを使って修得することが可能。その詳しい手順を右で説明しているので、必ずチェックしよう。なお、下の表には、今回の攻略範囲で入手できる魔法を掲載している。

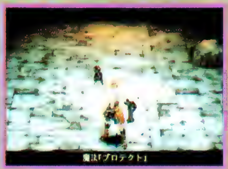


魔法を修得するまでの手順



❶グリモア入手

◀グリモアは特定の敵を倒す、もしくは宝箱の中から入手できる。アイテム欄でグリモアにカーソルを合わせると、修得できる魔法の名称と効果がわかるぞ。



❷グリモア使用

◀アイテム選択画面でグリモアにカーソルを合わせ、◎ボタンで決定。対象ユニットを決定すると魔法が発動する。なお、このときもMPを消費する。



❸魔法を修得

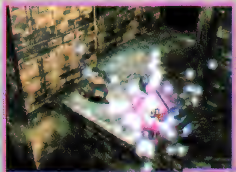
◀グリモアを使用すると魔法が発動したあとに修得する。また、中には同じグリモアが2つ以上入手でき、使用するとレベルアップする魔法もあるとか……。

魔法一覧

魔法名	消費MP	効果
アンチドーテ	3	対象単体の毒を治療する
イクスプロジョン	36	対象複数に物理属性のダメージを与える（範囲指定）
スピリットサージ	28	対象単体に神聖属性のダメージを与える
ミゼラブルボディ	7	対象単体のSTRを減少させる
フィクセイト	3	移動ブロックを一定時間停止させる
アナライシス	5	対象単体のパラメータを分析する
ヒール	5	対象単体のHPを回復（アンデッドにはダメージ）

リスクブレイカーの心得 11 [ブレイクアーツ]

ブレイクアーツとは、1つの系統の武器を使い込むことによって修得する必殺技。敵を倒すとポイントが加算され、一定値に達すると装備中の武器に応じた技を修得する。武器ごとに数段階まで技が用意され、使い込むほど強力な技が使えるようになるぞ。ただ、技を使用するとHPを消耗するので、多用は禁物だ。

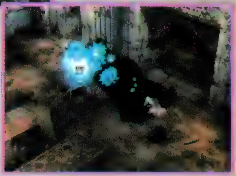


裂皇双重突

◀ソードのブレイクアーツ（1段階目）。超音速のソニックブームで敵を斬り裂く。武器そのものの射程よりも広い範囲を攻撃でき、威力も高い。

獄炎裂散弾

▶クロスボウのブレイクアーツ（1段階目）。炎をまとった矢を放ち、大ダメージを与える。文字通り水の属性値が高い敵に対して効果的。



リスクブレイカーの心得 12 [スコア、ライブラリetc.]

コマンド画面の中にあるスコアを選択すると、称号、リスクブレイク、タイム、ライブラリの4つのコマンドが表示される。称号は、さまざまな条件によって獲得した称号を見ることができるもの。リスクブレイクは、マップ達成率や宝箱の回収率など、ライブラリは現時点までに倒したモンスターのグラフィックを自由に見ることができるものだ。（※タイムについての詳細は、まだ秘密）



◀ゲーム進行に直接関係しないが、1度見ておくといいだろう。



▼ライブラリには、モンスターの弱点が書かれていることも!!

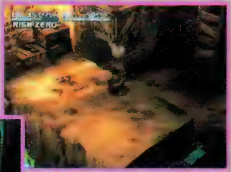
ストーリー攻略編

レアモンデ市街地・西部までを徹底攻略

今回の攻略範囲は、オープニング～レアモンデ市街地・西部まで。宝箱や隠し部屋の位置もわかる簡易マップをはじめ、誰もがてこずるボス戦や解きにくいパズルなどをピックアップして解説!

探索前に覚えたい3つのポイント

ここでは、『ベイグラント ストーリー』をより深く知り、効率よく楽しむための3つの基本ポイントを伝授する。ダンジョンに入る前に、しっかりと覚えておこう。また、POINT 1に関係することだが、ゲームを始める前には、ぜひ1度デモイベントを見ておくことをオススメするぞ。



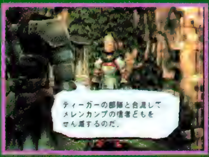
▲パズルの解き方の基本を覚えないと、先に進めない箇所も多数あり。



◀このデモイベントでは、バルドルバ公爵邸に侵入する前の状況が見られるのだ。

POINT 1 物語の背景を知ろう

まず理解しておきたいのが、三つ巴の勢力図。①国王と法王の、対立する2つの勢力があること。②アシュレイは、国王配下のVKPに属すること。③聖印騎士団は、法王配下であること。④シドニーは、第3勢力・メレンカンプの教祖であること。以上を踏まえて、ストーリーを読み進めよう。



◀最初は、誰がどの勢力なのか把握が大変。



▶シドニーの真の目的は、一体何なのか?

POINT 2 隠し部屋、宝箱発見のコツ

迷宮の中には気づきにくい位置に、宝箱やほかの部屋へつながる扉が隠されている場合もある。これらはクリアには関係なくても、その宝箱（や隠し部屋の宝箱）の中には強力な武器などが入っているケースも多い。今回のマップを参考に、ぜひ見つけ出してほしい。



マップをチェックする

◀マップを開けば、どちらの方向に通路がつながっているか一目瞭然。部屋のありそうな方角を、とことんチェックしよう。



視点を変更する

▶スタートボタンを押して視点を変更すれば、隠し部屋の発見確率もアップ！　高い位置から見回せれば、なおいいぞ。

POINT 3 パズル（モード）における各「キューブ」の役割とは?

プレイヤーの行く手を阻むパズルをクリアするためには、各キューブの持っている特性を覚えておく必要がある。ここでは、今回の範囲内で登場する3種類のキューブをどう使うべきか、その基本的な役割を解説していこう。



▲持ち上げキューブを、1段上に載せる……。



◀今回の範囲では、これが基本となるぞ。



▶破壊可能なキューブがタテに3段並んでいる場合は、1個壊してみると道が開けることも。積むだけが正解ではないのだ。

今回登場するキューブは3種類

今回、登場するのは以下の3種類。バトルモードにして破壊の可・不可を確認するのも見分けるポイント。



持ち上げキューブ
破壊可能。持ったまま移動ができ、1つ上の段になら積むことができる。



押しキューブ
破壊可能。持ち上げることはできないが、前方向に押すことができる。



転がしキューブ
破壊不可。持ち上げることはできないが、前方向に転がすことは可能。

マップの見方

- ❶～…部屋名との対応番号
- （ピンク）…パズルのある部屋
- （緑）…入るとロックされる部屋
- （黄）…隠し部屋
- （水色）…ファクトリー
- （茶）…通行可能な通路
- （赤）…ロックされている通路
- ㋝…セーブポイント
- ㋙…コンテナ
- ★…宝箱

STAGE 0 バルドルバ公爵邸

アシュレイの最初の任務。オープニングの一部なのだが、実際に操作して戦闘する場面が2回ある。突然、戦闘になるので、初めてプレイするときは注意しよう。また、このオープニングはスタートボタンで飛ばすこともできるが、その場合はスコアのバスターカウントに、ヒューマン×2、ドラゴン×1が記録されないので注意しよう。戦闘後のキャロとのイベント部分を飛ばしてもNGだ。



▶最初の戦闘は、敵が範囲に入ったら、◎ボタンで攻撃あるのみ!

出現モンスターリスト

モンスター名	種族	HP	MP
メレンカンプ兵	HUMAN	62	15
メレンカンプ兵	HUMAN	68	25

CHECK POINT えっ? いきなりゲームオーバー

いくらオープニングとはいえ、公爵邸での戦闘に負けてしまえばゲームオーバー！　ただし、以降の戦闘が「continue」するとロード画面に戻るのに対し、この2回の戦闘だけは戦闘直前からのやり直しができるのだ。慌ててタイトル画面に戻らないように。



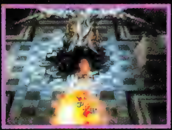
▶普通に戦っていれば、まず負けることはないのだが……。

ワイバーン



接近戦で楽勝!

その巨体に、初めはビックリするかもしれないが、はっきりいって弱い。このワイバーンは、聖印騎士団との戦闘ですでに瀕死状態なので、ドラゴン族とはいえ恐れる必要はない。攻撃部位（リム）もとくに気にする必要はないので、近づいたら◎ボタンを押して絶え間なく攻撃しよう。それでもファイアブレスだけは、比較的攻撃力が高いので注意。



▶攻撃力は低いので安心して戦える。

HP	85	MP	0
種族	DRAGON		

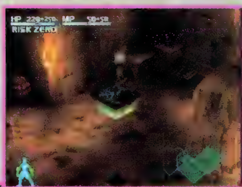
▶BOSS



▲懐に入り込めば、ブレスを吹かなくなる。接近戦を挑もう。

STAGE 1 ワイン貯蔵庫

実質的な最初のステージとなる、ワイン貯蔵庫。❶から始まり、⓲の部屋から地下墓地へと抜ければいいのだが、❹から⓯へと続く部屋にはカギがかかっている。ここを開けるには「ハマシオンの刻印」が必要で、この刻印は最初のボス、ミノタウロスが持っているのだ。まずは❺～⓮の右半分を探索して、ミノタウロスの撃破と、刻印の入手を目指そう。また、刻印で扉を開けたあとも、地下墓地へ行く前にデュラハンとの戦闘があるので注意！





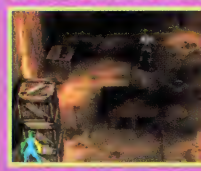
▲❺の部屋では、この浮遊する床（移動ブロック）に乗って、❻へと移動しよう。

◀セーブポイントの近くには、ボス……。これは、各ステージのお約束。

Puzzleのつぼ

⓬の部屋

まずは初級問題。北側の出口は、キューブを2段積めば、そこからジャンプしてぶら下がることができる。足場となるキューブは、写真でいえば左後方にある3段積みのキューブ。このうちの1つを破壊すれば、1つずつ運ぶことができるのだ。"壊す"という動作は、『ベイグラント』のパズルにおいてはかなり基本になる。つまったら壊してみるくらいの気持ちでもOKだ。



初期状態

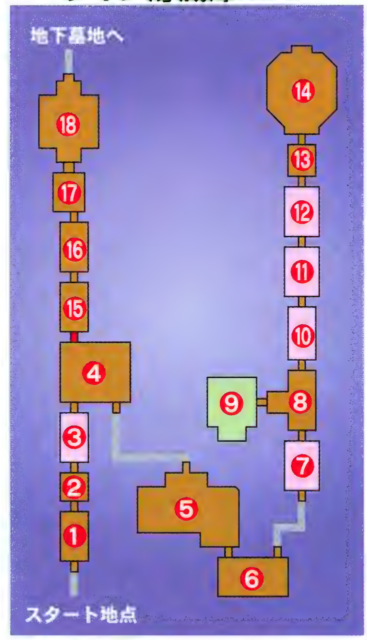
◀左後ろの3段積みキューブの、一番下か2段目を壊そう。そして、扉の真下の位置まで1個ずつ運ぶのだ。

完成形

▶こうなればOK。あとはキューブの上に乗って、扉のほうへジャンプ。✚キー上を押しっぱなしでぶら下がれる。



ワイン貯蔵庫MAP



MAP内・部屋名称一覧

❶……光の出口と闇の入口
❷……労働者の休憩所（セ、★）
❸……苦悩する職人の通路
❹……樽柿を作った階段
❺……ワインギルドの間（セ、コ）
❻……ワイン富豪の契約所
❼……高級ワインの部屋
❽……戦慄の部屋
❾……命の値段を決めた部屋（★）
❿……渇きに苦しむ労働者の間
⓫……貴族がワインに溺れた部屋
⓬……腐った葡萄の廃棄場
⓭……ワインの闇市場（セ、★）
⓮……永遠の愛を誓った職人の処刑場（★）
⓯……庶民のための赤ワインが眠る部屋
⓰……庶民のための白ワインが眠る部屋
⓱……利益を求めた分限者の部屋
⓲……英雄がワインを選んだ部屋（★）

▶BOSS ミノタウロス



HP	278	MP	5
種族	BEAST		

ハンマーの一撃に注意！

ワイン貯蔵庫に登場するモンスターでは一番HPが高く、攻撃力も非常に高い。ただ、現状ではアビリティの類は一切使えないので、通常攻撃によるゴリ押ししかない。比較的、頭部への攻撃が高ダメージを与えられるので、接近戦を挑むのがいいだろう。



▶一撃が強力！ 危険と感じたら、すぐに回復しよう。

入手グリモア

生命のグリモア、弱骸のグリモア

CHECK POINT ココからが本番！！

ミノタウロスとの戦闘後に、アシュレイはアビリティを思い出すことになる。また、「グリモア」が初めて入手できるのも、このミノタウロス戦だ。つまり、『ベイグラント』の戦闘の核となる2つのシステムが、ここから使用可能になる。本当の戦いの幕は、今切って落とされるのだ。



◀まずは「生命のグリモア」を使って「ヒール」を修得。

出現モンスターリスト

モンスター名	種 族	HP	MP
聖印騎士サックハイム	HUMAN	150	15
聖印騎士グッドウィン	HUMAN	165	10
聖印騎士A	HUMAN	152	20
聖印騎士B	HUMAN	148	25
ゾンビ（片腕）	UNDEAD	120	5
ゾンビ	UNDEAD	145	6
グール（片腕）	UNDEAD	78	8
グール	UNDEAD	115	10
ゾンビファイター	UNDEAD	135	15
ゾンビナイト（片腕）	UNDEAD	141	28
ゾンビナイト	UNDEAD	152	32
シルバーウルフ	BEAST	75	0
ヘルハウンド	BEAST	110	0
バット	BEAST	40	0



▶自信があるなら、「ダメージリフレク」が超有効。



◀胸の部分が、比較的高いダメージを与えられる。

攻撃力が、ミノタウロス以上ある強敵。移動速度は遅いので、「セブンスヘブン」などの飛び道具で戦うのもいい。また、攻撃力の高さを逆手に取って、「ダメージリフレク」などによる反撃も非常に有効。ただし、失敗すると自殺行為になるし、HPの残量次第では一撃で絶命することもありうる。最低でもHPは100～150以上をキープしながら戦おう。

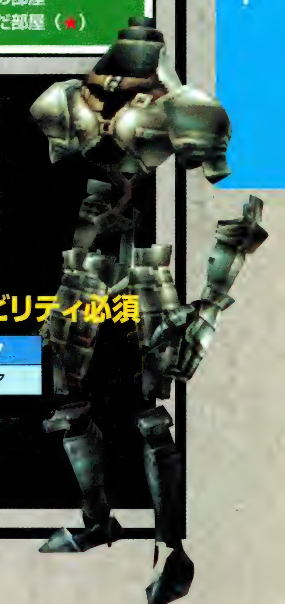
▶BOSS デュラハン

ディフェンスアビリティ必須

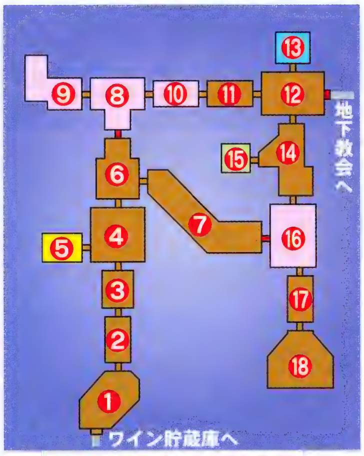
HP	190	MP	25
種族	EVIL		

入手グリモア

閃光のグリモア



地下墓地MAP



MAP内・部屋名称一覧

1……復讐を誓った広間（セ、コ）
2……最後の霊妙を受けた廊下
3……亡人を嘆く悲しみの廊下
4……迫害された者達の広間
5……賊達が狼となった怒りの間（★）
6……殉教者達に祈りを捧げた墓地
7……母が亡き子を抱いた通路（★）
8……希望の歌が合唱された広間
9……盗賊達の隠れ家（★）
10……流血の廊下
11……信仰心が勝利した場所
12……枯れた霊泉の広間（セ）
13……工房－パワー・ホール
14……罪人が自分を悔いた部屋
15……死神の手が届く犠牲の部屋
16……希望を胸に剣を取った部屋
17……英雄が試された廊下
18……獣達が眠る霊境

STAGE 2 地下墓地

ここは、地下教会へのただの通過点ともいえるステージ。ただ、6から8へつながる扉は、ダンジョン内のどこかにいるゴーストを制限時間内に倒さなければ開かない。また、12の部屋から教会に続く扉は、「リリーの刻印」で封印されている。刻印は、リザードマンを倒すと入手できるぞ。





▲時間内に倒せなければ、部屋の外に1度出て再チャレンジ！　何度でも挑戦できる。

◀地震が発生して、通行不能になってしまう部屋もある。迂回する必要があるぞ。

出現モンスターリスト

モンスター名	種　族	HP	MP
マミー	UNDEAD	95	4
スライム	BEAST	40	0
スケルトン（片腕）	UNDEAD	116	15
スケルトン	UNDEAD	125	18
ゴースト	PHANTOM	66	130
リザードマン	DRAGON	240	26
グール（片腕）	UNDEAD	78	8
ゾンビナイト（片腕）	UNDEAD	141	28
ゾンビナイト	UNDEAD	152	32
ヘルハウンド	BEAST	110	0
バット	BEAST	40	0

CHECK POINT 「グリモア」を落とす敵も？

ボス戦以外でも、「グリモア」を入手するチャンスはあるぞ。リザードマンは「解毒のグリモア」を確実に落とし、ゴーストもまれに「グリモア」を落とすことがあるのだ。



▲使用すれば、アンチドーテの魔法が修得できる。

Puzzleのつぼ

10の部屋

写真左側の扉に到達するのが目的。まずは、扉の位置と軸を合わせるように、転がしキューブをタテに2段積もう。その後、持ち上げキューブを、その転がしキューブの上に乗せれば完成。ただし、持ち上げキューブは、1つ上の段までにしか積めないので、右側の残り2つのキューブを利用して、1段ずつ上に運んでいこう。完成形写真の右側に2つ並んでいる持ち上げキューブがそのポイント。あとは完成形写真の位置から、扉に向かってジャンプすればOKだ。



初期状態

◀転がしキューブをタテに2段積むときに、軸を合わせ損わないように注意。視点を回転させるのも重要だぞ。



完成形

▶これくらいの距離ならアシュレイのジャンプ力でもOK。ジャンプ後は、つかまる方向に✚キーを押しっぱなしで。



▲左方向へ斜めジャンプしなければぶら下がれない場所もあるのだ。

STAGE 3 地下教会

地下教会も、これまでのステージと同じように、15からレアモンデ市街地へ抜けるのが目的。ただし11から12へ渡るための移動ブロックは、ゴーレムを倒さないと始動しない。
まずはMAPの下半分（1～11）の部屋を探索しよう。このエリアは、扉のカギを反対側から外さなければならない場所があったりと複雑ではあるが、4には貴重なアイテムもあるので、隅々まで探索しよう。



▲無理に川を渡ろうとして落ちると20のダメージを受ける。

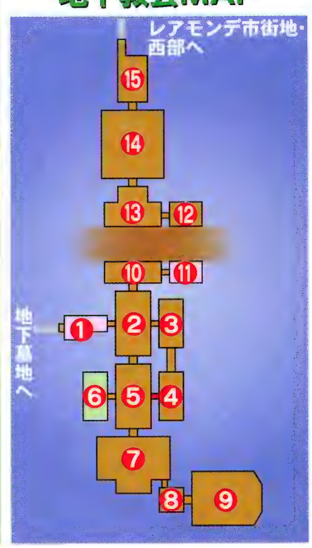
出現モンスターリスト

モンスター名	種　族	HP	MP
ポイズンスライム	BEAST	75	0
スケルトンナイト	UNDEAD	160	32
グール（片腕）	UNDEAD	78	8
スケルトン（片腕）	UNDEAD	116	15
スケルトン	UNDEAD	125	18
ヘルハウンド	BEAST	110	0
バット	BEAST	40	0
スライム	BEAST	40	0
ゴースト	PHANTOM	46	130
リザードマン	DRAGON	195	26

MAP内・部屋名称一覧

1……犯罪者を閉じ込めた防壁
2……司祭が覚醒した歩廊
3……神官達の幽閉寄宿舎
4……錬金術の資料室（★）
5……求道の歩廊
6……神学の討論がされた教室
7……殉教者を祭る場所
8……自由を望んだ霊場
9……冒涜の間
10……神が降臨した霊地・南
11……逃げ行く者の渡り廊下・南
12……逃げ行く者の渡り廊下・北
13……神が降臨した霊地・北（セ、コ）
14……邪心を清めた礼拝堂
15……光への階段

地下教会MAP



STAGE 4 レアモンデ市街地・西部

マップは非常に狭く、ここでの目的であるデュエインとの戦闘も、移動ルートによってはすぐに発生する。しかしその前に、❸のファクトリーで武具の修理や合成などをしておきたいし、市街地の隅々まで探索もしておきたいところ。デュエインとの戦闘後は、入手した「聖印騎士団の鍵」を使って❶の扉のカギを解除しよう。



▶「聖印騎士団の鍵」は、デュエインが持っている。まずは、彼を倒せ。



MAP内・部屋名称一覧

❶……バーミリオン通り（セ）
❷……レイン海岸通り
❸……工房ーザ・ブロンズ・ハンマー
❹……マール・ファルデ通り
❺……ティラスコ川

BOSS デュエイン



HP	265	MP	124
種族	HUMAN		

コイツを率先して倒そう！

仲間の騎士2人を先に倒したくなるが、じつはリスクが上がってしまう前にデュエインを集中攻撃したほうがいい。混戦になれば、敵の同士討ちも狙えるぞ。有効なダメージが与えられないときは、秘石の「梟雄石」を武器に装備しよう。また、「エクスプロージョン」は、物理攻撃系のディフェンスアビリティでも軽減できるぞ。

入手グリモア：爆熱のグリモア

とその仲間たち⬇

聖印騎士サージク	HUMAN	180	65
聖印騎士ベジャール	HUMAN	190	65

Puzzleのつぼ

❶の部屋(上)と⓫の部屋(下)

❶では、完成形の写真のように、キューブを3段積みにすればOK。ポイントは、初期状態で右から2番目の押しキューブを破壊することだ。⓫では、一見段差があって押すことができないように思えるが、❶初期状態の写真の位置で左のキューブを押し、❷そのキューブのあった位置から、最初に乗っていたキューブを右に押せばOKだ。

❶初期状態



▶右から2番目の押しキューブを壊したら、その左どなりの押しキューブを左へ押す。

❶完成形



◀あとは、2つの持ち上げキューブを1つずつ運べば完成。3段積みのキューブに登ろう。

⓫初期状態



▶段差があっても、じつはキューブを押すことは可能。まずは、左を向いて⊗ボタン。

⓫完成形



◀そして、乗っていたキューブを右へ押してこの形へ。あとは、この位置からジャンプ。

BOSS ゴーレム



HP	240	MP	15
種族	EVIL		

忍耐力が必要な戦闘！

防御力が非常に高く、なかなか有効打を与えられない。「ソウルキス」などの対EVIL属性が高い武器を装備して、根気よく戦おう。また、物理攻撃しかしてこないので、「ダメージリフレク」のアビリティも貴重なダメージ源になる。自信のある人にはオススメ。

入手グリモア：優鋭のグリモア



▲通常攻撃のモーションが大きいので、ディフェンスアビリティは狙いやすい。



▶特殊攻撃の「グラナイトパンチ」は、間合いが近いと出してこない。密着して戦おう。

BOSS ドラゴン



HP	480	MP	0
種族	DRAGON		

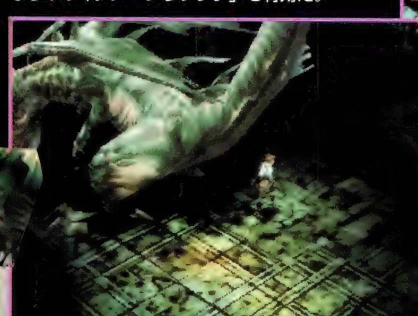
ファイアブレスに要注意！

最も注意すべきは、特殊攻撃の「ファイアブレス」。まともにくらうと、HP満タン状態からの一撃死もありうる。ブレスは、ドラゴンの真下に入ると吐いてこないので、開始直後、敵に密着するのが得策。また、通常攻撃、特殊攻撃「テイルアタック」に備えて、HP100は常にキープしたい。なお、比較的頭部へのダメージが大きいほか、おなじみの「ダメージリフレク」も有効だ。

入手グリモア：解析のグリモア



▲攻撃してくる頻度は高くないので、ドラゴンの真下に入れば、剣を収めてリスク回復というのもOK。



◀特殊攻撃の「テイルアタック」は、実際の攻撃の前に、一度尻尾を振り回すフェイントモーションがある。ディフェンスアビリティを狙うときは注意。

ときめきメモリアル2

女の子の攻略データをはじめ、すべての攻略に関するデータを集めた、攻略本いらずの6ページ!

発売中 SLG	▶¥6,800(CD5枚組)、※限定版¥9,800 ▶コナミ ▶MC(3~15ブロック)、AC(DS対応)、PS(15ブロック)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

攻略データのエンディング分岐を見ると、幼年期イベントの有無が関係するケースが多いのがわかるよね。てことは、全部のエンディングのパターンを見るためには、幼年期を最初からプレイしなおすことも必要になってくるわけで……。いやぁ、気づかなかったわ。でも、つくづくこのシリーズって極めるのは大変だよね。全イベントグラフィックを見るだけでも丸2日間以上かかったし……。　(バオウ中里)

完全保存版 DATA総集編

女の子別攻略データ

■メイン10人+隠しキャラ3人

『ときめき2』はCD5枚組の大容量だけあって、イベントやデータ量もハンパじゃない。まったく知識なしで遊ぶのもいいけど、それではすべてを遊びつくすのは夢のまた夢。キミの高校生活には、必要データを凝縮したこの総集編が必要なんだっ!!

10人の女の子のデータは完璧! おまけに隠しキャラのプロフィールまで大公開! どう? これで攻略に関しては文句なしでしょう?



笑顔が似合う元気娘

陽ノ下　光

主人公の幼なじみで最初から好意を持ってくれているため、攻略で苦労することはないはず。「自分も光のことが好き」とアピールすればあっさりハートをつかめるぞ。



PROFILE

- ●CV：野田　順子
- ●TEL：△△□−○△××
- ●誕生日：6月25日
- ●星座：蟹座
- ●血液型：A型
- ●身長：157cm
- ●体重：44Kg
- ●3サイズ：①B82／W56／H83 ②B82／W57／H84 ③B83／W57／H85
- ●所属部：陸上部
- ●趣味：ガラスの小物収集、サイクリング
- ●好きな物：ガラスの小物、夏、海、太陽
- ●嫌いな物：暗闇、地震、雷、ホラー映画
- ●特技：体を動かすこと全般

PLAY DATA

- 登場条件：最初から登場している
- 好きなデートスポット：ショッピング街（ジャンク屋以外）、中央公園、海、山、室内プール
- 嫌いなデートスポット：ゲームセンター、ショッピング街（ジャンク屋）
- 好きなプレゼント：①香水の小瓶 ②ガラスの置物 ③ガラスのペンダント
- 告白目標パラメータ：

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
100	100	100	−	100	−	−

- エンディング分岐：①卒業後の進路が同じ ②卒業後の進路が別々

■特殊イベント一覧

〝インターハイ出場〟〝インターハイ優勝〟は、光の部活経験をかせぐのがひと苦労。平日コマンドはできるだけクラブを選び、彼女が一緒に部活をするように仕向けよう。〝夏だ海だ太陽だ〟は、デートをわざとすっぽかすなどして、光の評価を下げると見られるようになるぞ。



◀小さい頃から大事にしてた宝物。もう手放すなよ。

イベント名	発生時期	評価	条件など
再会	1999年4月5日	なし	オープニングで見られる
夏だ海だ太陽だ	毎年7~8月	普通~友好	海でデートすること。評価の高さによって水着が2パターン存在する
肝試しは恐い	夏合宿3日目	友好以上	陸上部に所属していること
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。2パターンあり
はぐれ光	DISC3、5	ときめき	秋（9~11月）にショッピング街でデートする（雨不可）。幼年期〝はぐれ光〟必須
迷子	DISC4	ときめき	動物園でデートする（雨不可）。幼年期〝華澄のおまわりさん〟必須
じぇらし~	DISC4~5	ときめき	華澄の評価が普通以上のとき、下校で発生。幼年期〝じぇらし~〟必須
風呂覗き？ギク！	1999年8月20日、2000年8月18日	友好以上	夏合宿の風呂のぞき前に発生。陸上部に所属していること
誕生日プレゼント	2000年6月25日	友好以上	幼年期〝バカっていうやつがバカ〟必須。「ガラスの置物」をプレゼントすること
2人乗り	2001年3月15日~4月15日	ときめき	中央公園でデートすること（雨不可）
お弁当を食べよう	2001年6月2日	ときめき	体育祭の競技選択前に発生する
インターハイ出場	2001年7月19日	ときめき	主人公と光がインターハイ出場可能な状態でクラブコマンドを実行する
インターハイ優勝	2001年8月4日	ときめき	インターハイで優勝すること。〝インターハイ出場〟必須
小物屋・売り物調達	2001年11月1日	ときめき	光と同じクラスになり、文化祭出展は小物屋を選ぶこと。幼年期〝ガラスの指輪〟必須
小物屋・買い戻し	2001年11月3日	ときめき	〝小物屋・売り物調達〟が発生していること
2人だけのクリスマス・予約	2001年12月19日	ときめき	光に告白される条件を満たしていること。OKすると〝2人だけのクリスマス〟発生
2人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	ガラスのイヤリングをプレゼントすると、以降のデートで服装が変化



光との友情も大切なの

水無月　琴子

光の親友なので、彼女に気をつかってか、仲良くなるのは大変。好きな場所で重点的に選んでいかないと、デートに誘い出すことすらままならないのだ。



PROFILE

- ●CV：小菅　真美
- ●TEL：○○□−×△□□
- ●誕生日：12月2日
- ●星座：射手座
- ●血液型：AB型
- ●身長：166cm
- ●体重：47Kg
- ●3サイズ：①B86／W58／H84 ②B86／W58／H84 ③B86／W58／H85
- ●所属部：茶道部
- ●趣味：俳句、川柳 お茶を飲みながらの読書
- ●好きな物：日本茶、和菓子、わびさび、風流
- ●嫌いな物：からい食べ物、コーヒー、西洋文化 無意味な横文字
- ●特技：暗記

PLAY DATA

- 登場条件：1999年4月6~10日の間に必ず登場する
- 好きなデートスポット：山（紅葉シーズン）、中央公園、タワー、植物園
- 嫌いなデートスポット：ショッピング街、ゲームセンター
- 好きなプレゼント：①特選玉露茶 ②巾着 ③髪飾り
- 告白目標パラメータ：

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
200	−	150	−	−	−	−

- エンディング分岐：①光から告白される条件を満たしている ②光から告白される条件を満たしていない

■特殊イベント一覧

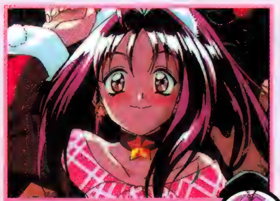
〝中仲直り〟は同じ週に光、琴子の両方からデートの誘いがあるので、それをOKすればいい。2人ともときめいていることが条件だ。〝本当の実力〟は平日コマンドは勉強中心にし、自分だけでなく琴子の学力も高める努力を。



◀プレゼントした新しいどてらを着る琴子。

イベント名	発生時期	評価	条件など
光の親友	1999年4月6~10日	なし	発生時期になれば必ず発生する
冬はコタツでキメッ	DISC2、3、5	普通以上	冬（12~2月）に発生。茶道部に所属し、平日にクラブを選択
雪だるま	DISC2、3、5	なし	スキー場でデートする（実質、ときめいていないと誘えない）。以後、琴子はスキー場に誘えない
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る
悩み相談、愛と友情	DISC5	ときめき	動物園でデートすること
小激怒	1999年12月24日	なし	Wデートで光、琴子の組み合わせのとき、2回とも琴子を選ぶ
中激怒	DISC3	ときめき	同一日に光と琴子のデートが重なったとき、琴子とのデートを選ぶこと
中仲直り	DISC3	ときめき	〝中激怒〟の発生した日の下校時、自動的に発生する
大激怒	2001年4月1日~5月31日	ときめき	光とのデートの約束があると発生。デートをすっぽかして病院に行くこと
大仲直り	DISC4	ときめき	〝大激怒〟から1カ月後の水曜日に発生する
カレー駄目っす！	夏合宿3日目	友好以上	茶道部に所属していること
寒いの嫌！	1999年12月1日	友好以上	当日になると自動的に発生する
冷静沈着	2001年4~5月	ときめき	遊園地でデートし、ジェットコースターを選ぶ
カレー&コーヒー喫茶	2001年11月2日	ときめき	同じクラスになり、文化祭出展は喫茶店を選択。発生週の平日コマンドで〝文化祭準備〟を選択する
悠久の香りにクラクラ	2001年11月3日	ときめき	同じクラスになっていて、文化祭出展は喫茶店を選択する
本当の実力	2001年12月17日	ときめき	3年目1学期末テストで1位になり、さらに2学期末テストで成績表の1番上が主人公、2番目が琴子であること
2人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	告白条件を満たしていること。小粋などてらをプレゼントすると、校内の服装が変化
秘密会議	2002年3月20日	ときめき	琴子に告白される条件を満たしていること

※この記事内の3サイズ、プレゼントデータで使用されている①、②、③の数字はそれぞれ1年目、2年目、3年目を示します。





いつかきっと大きな幸せが

寿　美幸

不幸にかけては天下一品で、本人も気にしている。ただ、切り替えが早いので、主人公が気の利いたフォローをすればOK。誕生日プレゼントは初もうでで渡そう。

- ●CV：高野　直子
- ●TEL：×△□－○×○×
- ●誕生日：1月1日
- ●星座：山羊座
- ●血液型：O型
- ●身長：155cm
- ●体重：43Kg
- ●3サイズ：①B83／W56／H83　②B83／W57／H83　③B84／W56／H84
- ●所属部：テニス部
- ●趣味：お参り、神頼み、カラオケ　アイドル系コンサートに行く
- ●好きな物：小動物、グレイちゃんグッズ
- ●嫌いな物：不幸なこと、クジ、不幸の象徴となる物
- ●特技：ささいなことでも幸せになれる　どんな事故でも大ケガしない

PLAY DATA

登場条件
①テニス部である程度活動した状態で、平日にクラブコマンド
②雑学が50以上のとき、平日に遊びコマンドを実行
③容姿が80以上のとき、平日におしゃれコマンドを実行

好きなデートスポット
カラオケBOX、ショッピング街

嫌いなデートスポット
スケート場

好きなプレゼント
①のびのび宇宙人人形
②幸福を呼ぶペンダント
③宇宙アイドルラブラブスター人形

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
－	－	－	－	150	150	－

エンディング分岐
なし

■特殊イベント一覧

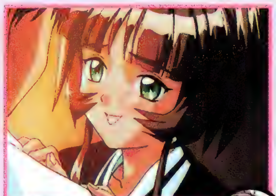
低い確率で見られるイベントがいくつかあるが、ひんぱんにデートに誘っていれば、よほど運が悪くないかぎり見られるはず。そのほかのイベントは特に苦労することなく発生させられるだろう。余談だが、〝雪山遭難〟での美幸はスキーウェアでなくスノーボードスタイルで登場するぞ。

観覧車ハプニング



◀なにげにポケットのグッズも目を回してたりして。

イベント名	発生時期	評価	条件など
美幸大地に立つ！	DISC2、3	なし	登場条件を満たすと発生する
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。2パターンあり
神様のプレゼント	DISC2~4	友好以上	デートで10%の確率で発生する
雪山遭難	DISC3､5	ときめき	スキー場でデートすると発生する
朝の１コマ	DISC2､3	普通以上	雨、雪以外の平日に10%の確率で発生する
朝の１コマ2	DISC4､5	普通以上	雨、雪以外の平日に10%の確率で発生する。〝朝の１コマ〟必須
電話で不幸１	DISC2	なし	デートの誘いが成功したとき、16%の確率で発生
電話で不幸2	DISC3、4	なし	デートの誘いが成功したとき、16%の確率で発生。要〝電話で不幸1〟
電話で不幸３	DISC5	なし	デートの誘いが成功したとき、16%の確率で発生。要〝電話で不幸2〟
水も滴る	夏合宿3日目	友好以上	テニス部に所属していること
宇宙人と遭遇	2000年9月20日	友好以上	修学旅行で北海道に行き、美幸の自由行動の誘いをＯＫすること
ちょびっとナーバス	2000年9月21日	友好以上	〝宇宙人と遭遇〟が発生し、翌日の動物戦をひとりで逃げないこと
お守りの中身	2001年1月1日	なし	幼年期〝大吉〟を見ているとき、美幸と初もうでに行く
観覧車ハプニング	2001年4~5月	ときめき	遊園地のデートで観覧車に乗ると発生
２人で半分こ	2001年8月25日	ときめき	幼年期〝２人で半分こ〟を見ていて、美幸と花火大会に行く
ひざまくら	2001年11月2日	ときめき	美幸と同じクラスで、文化祭出展はプラネタリウムを選択。発生週に文化祭準備を選択すること
２人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	告白条件を満たしていること。大人っぽいスーツをプレゼントすると、デートの服装が変化





こわーいお兄さんは好きですか？

一文字　茜

苦しい生活をバイトで支えているだけに、時間とお金のムダは大嫌い。デートでもそれを考えたセリフがいいのだ。総番長がらみのイベントが見モノ。

- ●CV：野村　真弓
- ●TEL：△△□－△△△○
- ●誕生日：9月10日
- ●星座：乙女座
- ●血液型：O型
- ●身長：159cm
- ●体重：46Kg
- ●3サイズ：①B89／W59／H86　②B90／W59／H87　③B92／W59／H88
- ●所属部：無所属
- ●趣味：お菓子作り、カラオケ　ウインドウショッピング
- ●好きな物：兄、学校
- ●嫌いな物：兄、軟派な人
- ●特技：家事全般

PLAY DATA

登場条件
文系と理系がそれぞれ50以上のとき、平日に文系コマンドか理系コマンドを実行する

好きなデートスポット
山（紅葉シーズン）、カラオケBOX、タワー、中央公園

嫌いなデートスポット
ショッピング街、ゲームセンター

好きなプレゼント
①商品券
②ハンドクリーム
③花柄エプロン

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
80	80	－	－	－	－	150

エンディング分岐
①総番長と戦わないか負けた
②幼年期イベントを見ず、総番長に勝った
③幼年期イベントを見て、総番長に勝った

■特殊イベント一覧

イベント数が少ないうえに、〝愛の大勝利〟で総番長に勝たないと見られないイベントが多いという特徴がある。総番長戦に勝つためには、体調、運動、根性が最低でも100以上はないとキビしいだろう。総番長に勝たないとエンディングでもさみしい思いをすることに……。〝四天王の挑戦〟は、負けても発生期間中なら、次々に発生する。ちなみに茜とデートする場合、不良戦の条件を満たしても戦闘は起きない。

愛の大勝利



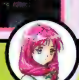
フローラル喫茶本番



◀▲あの総番長も茜にかかっては形無し。それにしたって一発KOとはねぇ……。茜を怒らせないように気をつけようっと。

イベント名	発生時期	評価	条件など
勉強教えて！	DISC2、3	なし	登場条件を満たすと発生する
真バイトお手伝い	DISC2､3､4	友好以上	デートで10%の確率で発生する（雨不可）。幼年期〝はじめてのおつかい〟必須
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。1パターンのみ
四天王の挑戦	DISC3､4	友好以上	毎月第１水曜（休日以外）に発生する
愛の大勝利	2001年9月5日	ときめき	四天王、総番長との戦いに勝つこと。幼年期〝ままごと〟が発生したかどうかで展開が変化する
どつき	DISC5	ときめき	夏服時に発生。〝愛の大勝利〟で総番長に勝っていること
修学旅行危機一髪	2000年9月20日	ときめき	茜の自由行動の誘いを受けること
フローラル喫茶準備	2001年11月2日	ときめき	茜と同じクラスになり、文化祭出展は喫茶店を選ぶ。発生週は文化祭準備を選択すること
フローラル喫茶本番	2001年11月3日	ときめき	茜と同じクラスになり、文化祭出展は喫茶店を選ぶ。〝愛の大勝利〟必須
２人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	茜に告白される条件を満たしていること
おせちをごちそう	2002年1月1日	ときめき	〝愛の大勝利〟で総番長に勝っていること





不思議少女には秘密がある

白雪　美帆

おとなしくて物静かな美帆は、やさしい男性が好み。オーソドックスなセリフ選択が有効で、仲も深めやすい。真帆との見分けさえできれば問題はないだろう。

- ●CV：橘　ひかり
- ●TEL：△○□－○×△△
- ●誕生日：2月24日
- ●星座：魚座
- ●血液型：B型
- ●身長：156cm
- ●体重：41Kg
- ●3サイズ：①B78／W55／H79　②B79／W56／H80　③B79／W57／H81
- ●所属部：演劇部
- ●趣味：絵本収集、占い全般　アンティーク人形収集
- ●好きな物：かわいい物　ケロケロでべそちゃんグッズ
- ●嫌いな物：うるさい物、ケバケバしい物
- ●特技：現実逃避、自分のペースに巻き込む

PLAY DATA

①演劇部である程度活動し、平日にクラブコマンドを実行する
②文系が55以上、芸術が50以上のとき、平日に文系か芸術

ショッピング街（ジャンク屋以外）、中央公園、美術館、植物園

室内プール、スタジアム、スケート場、ボーリング場、ショッピング街（ジャンク屋）

①首振りケロケロでべそちゃん
②首振りケロケロでべそちゃん
③タロットカード

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
120	－	120	－	－	120	－

①幼年期イベントを見ている
②幼年期イベントを見ていない

■特殊イベント一覧

〝瞬間移動〟は、双子の姉妹である真帆（P.73参照）と最低でも１回以上はデートしていないと発生しない点に注意。〝占い4〟ではデートの誘いを断ると、次回のデート（相手は誰でもいい）で必ず不良戦が発生してしまうぞ。なお、クリスマスにケロケロでべそちゃんバッグをプレゼントすると、デートの服装が変化するぞ。

河川敷の花



◀昔３人で交わした約束はいまも守られてるよ。

イベント名	発生時期	評価	条件など
あの子だれ？	DISC2、3	なし	登場条件を満たすと発生する
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。1パターンのみ
ケロちゃん登場	DISC2	なし	ファンシーショップに初めて行くと発生する
瞬間移動	DISC4､5	友好以上	室内プールでデートすること
彫刻を壊す	DISC5	友好以上	美術館に彫刻展を見に行くと発生
河川敷の花	DISC5	ときめき	河川敷公園でデート（雨不可）。幼年期〝花を植える〟必須
占い	DISC2､3	友好以上	平日に10%の確率で発生する
占い2	DISC2､3	友好以上	〝占い〟が発生していると、平日に10%の確率で発生
占い3	DISC3､4	友好以上	〝占い2〟が発生していると、下校時に発生する
占い4	DISC4､5	ときめき	翌日曜にデートの予定、部活練習日がないこと。“占い3”必須
寝起きゲット	夏合宿３日目	友好以上	演劇部に所属していること
サンタクロース	2000年12月1~25日､2001年12月1~25日	ときめき	ショッピング街（ジャンク屋以外）でデートする
神様にお願い	2001年1月1日、2002年1月1日	ときめき	美帆と初詣に行くと発生。幼年期〝神社でお願い〟必須
占い当日	2001年11月3日	ときめき	同じクラスになっていて、文化祭出展は占いの館を選択すること
２人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	美帆に告白される条件を満たしており、デートでタワーに行けること



愛とキックの生徒会長

赤井　ほむら

彼女とのつきあいは、恋人というより友だち的なものになる。彼女の行動をさらにあおるようなセリフになることが多いのだ。好きな場所が多く、誘いやすいのも○。



PROFILE

- ●CV：くまいもとこ
- ●TEL：××□－△○×△
- ●誕生日：7月18日
- ●星座：蟹座
- ●血液型：B型
- ●身長：149cm
- ●体重：39Kg
- ●3サイズ：①B70／W55／H72
  - ：②B72／W55／H74
  - ：③B75／W54／H74
- ●所属部：生徒会
- ●趣味：食う、寝る、遊ぶ
- ●好きな物：飯、寝ること、TVアニメ、ゲーム
- ●嫌いな物：勉強、集団行動、じっとしていること
- ●特技：どこでも眠れる、会長キック

PLAY DATA

登場条件 ①体調が110以上のとき、平日に休養コマンドを実行する ②ストレスが25以上になると登場する

好きなデートスポット 遊園地（占いの館、メリーゴーランド、観覧車以外）、海、山、ゲームセンター、カラオケBOX

嫌いなデートスポット 美術館、植物園

好きなプレゼント ①サンドバッグ ②安眠まくら ③DGゴッドリラー

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
－	－	－	150	120	－	－

エンディング分岐 なし

■特殊イベント一覧

"買い食い"は発生期間中にほむらと下校することが条件で、起こらないことも多い。発生期間前にセーブし、起こるまでやりなおすのがベストだ。"超戦士ドラゴン"は、クリスマスにかわいいスカートを渡した後だと発生しない点に注意。彼女のイベントは多彩なバストアップビジュアルにも注目。



◀なつかしのドラゴンキック！　昔より威力倍増？

イベント名	発生時期	評価	条件など
天が呼ぶ地が呼ぶ人が呼ぶ!!	DISC2、3	なし	登場条件を満たすと発生する
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。3パターンあり
焼芋の季節	DISC2、3	友好以上	10月15日~11月25日の間の平日に、20%の確率で発生する（雨不可）
ペンギン好きけ？	DISC3	なし	初めてペンギンショーに行くと発生する
おっす！和美ちゃん	DISC3、4	友好	平日に10%の確率で発生（雨不可）
やくざキック	DISC4	なし	下校時に怒られる呼び方で名前を呼ぶこと。何度でも発生
ぬし釣り	DISC4	友好以上	デートで山へ釣りに行くと発生
なつかれた犬	DISC4、5	友好以上	平日に10%の確率で発生（雨不可）。幼年期"29号ロボ"必須
合宿・ほむらを追え1	夏合宿3日目	なし	生徒会に所属していること
合宿・ほむらを追え2	2000年8月16日、2001年8月15日	なし	生徒会に所属していること。"合宿・ほむらを追え1"必須
合宿・ほむらを追え3	2001年8月15日	なし	生徒会に所属していること。"合宿・ほむらを追え2"必須
龍虎百発乱れ打ち！	1999年7月25日、2000年7月23日	普通以上	縁日でデートする
買い食い	2001年6月25日~7月6日	普通以上	一緒に下校すると発生（雨不可）
ほむら巡回中	2001年10月8日~11月2日	ときめき	生徒会に在籍し、発生時期にクラブか文化祭準備を実行すると25%の確率で発生（雨天以外）
子ども向けゲームコーナー	2001年11月3日	ときめき	同じクラスになっていて、文化祭出展ではゲームコーナーを選択すること
超戦士ドラゴン	2001年12月1日~	ときめき	デートの待ち合わせで発生。幼年期"超戦士ドラゴン"必須
聞くなよそんなこと	2001年12月24日	ときめき	告白条件を満たしていること。かわいいスカートをプレゼントすると、デートの服装が変化



きっと笑顔の似合う人になる

八重　花桜梨

２年生、３年生に進級する際、ある程度の評価がないと、自動的に退学してしまう。しかも誘いづらいので、徹底的に好きな場所へ誘うこと！　自然を愛する心を忘れずに。



PROFILE

- ●CV：村井かずさ
- ●TEL：○×□－○△××
- ●誕生日：5月20日
- ●星座：牡牛座
- ●血液型：A型
- ●身長：169cm
- ●体重：50Kg
- ●3サイズ：①B86／W61／H87
  - ：②B86／W61／H88
  - ：③B87／W60／H89
- ●所属部：無所属（1～2年目）
  - ：バレー部（3年目）
- ●趣味：自然と戯れること
- ●好きな物：熱帯魚、猫、自然
- ●嫌いな物：犬、悪口、陰口、嘘、偽善
- ●特技：？

PLAY DATA

登場条件 ①運動が70以上のとき、平日に運動コマンド ②バレー部である程度活動し、平日に部活

好きなデートスポット 水族館、中央公園、室内プール

嫌いなデートスポット ゲームセンター、ショッピング街（ジャンク屋）

好きなプレゼント ①ニャンコの置物 ②サボテンの鉢植え ③バレーボールシューズ

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
－	－	－	200	－	－	－

エンディング分岐 なし

■特殊イベント一覧

"気まぐれ本気モード"はランダムなので、2学期開始前にセーブし、再ロードをくり返すこと。"みかんのかんづめ"は病気になる必要があるため、インターハイ後から体調とストレスを調節しておくのがいいだろう。



◀こんな特典つきなら病気も大歓迎!?

イベント名	発生時期	評価	条件など
気になる娘一人ぼっち	～1999年7月	なし	登場条件を満たすと発生する
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。2パターンあり
体育館裏・未練	DISC2	普通以上	平日に10%の確率で発生する（雨不可）
デートすっぽかされる	DISC2	なし	初めてデートすると必ず発生する
主人公逃げられる	DISC2	普通以下	河川敷公園でデートすると、何度でも発生する
お魚と共に	DISC2	普通以上	秋（9～11月）に発生する。水族館でデートすること
スキーで足をくじく	DISC2	友好以上	スキー場でデートすること
さよなら	2000年1月9日~2月27日	友好以上	"スキーで足をくじく"の発生後、発生時期にデートすること
信じられる人	DISC2	友好以上	"さよなら"の発生した次の登校日、自動的に発生する
気まぐれ本気モード	1999年7月1日~9月12日	普通以上	平日（夏休み以外）にランダムで発生する
咲き遅れの桜・決意	2001年4月8日	ときめき	中央公園でデートする（7日にお誘いイベントあり）。クリア必須イベント
バレー部への入部歓迎	2001年4月9日	ときめき	主人公がバレー部所属で、発生週の平日に部活をすると発生。"咲き遅れの桜・決意"必須
星の光のように	2000年9月21日	友好以上	修学旅行は沖縄を選び、一緒に自由行動する。さらに動物戦で花桜梨を助けること
ビーチバレー飛び入り	2001年7月1日~8月31日	ときめき	海水浴に行くと発生する
猫と花桜梨さん	2001年8月15日	ときめき	主人公、花桜梨ともにバレー部に所属していること
喫茶ウエイトレス	2001年11月3日	ときめき	同じクラスになっていて、文化祭出展は喫茶店を選ぶこと
２人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	告白条件を満たしていること。水晶のペンダントをプレゼントすると、デートの服装が変化
みかんのかんづめ	DISC5	ときめき	主人公が病気になると発生する



別れはつらいものだけど

佐倉　楓子

楓子は２年目の秋に転校してしまい、デートはDISC２の期間しかできない。評価は上がりやすいが、転校後の電話によるフォローが重要になるのだ。



PROFILE

- ●CV：前田千亜紀
- ●TEL：○×□－××○△
  - ：□□△－××△－○△□○（転校後）
- ●誕生日：11月14日
- ●星座：蠍座
- ●血液型：O型
- ●身長：154cm
- ●体重：46Kg
- ●3サイズ：①B83／W64／H84
  - ②B85／W62／H85
  - ③B86／W60／H86
- ●所属部：野球部
- ●趣味：ポストカード収集、手芸全般
- ●好きな物：野球、爬虫類
- ●嫌いな物：体重計、毛虫
- ●特技：裁縫

PLAY DATA

登場条件 ①野球部である程度活動し、平日にクラブ ②根性が30以上になると登場する

嫌いなデートスポット 動物園、スタジアム、ショッピング街（ファンシーショップ）

嫌いなデートスポット スケート場、ボーリング場、ショッピング街（ジャンク屋）

好きなプレゼント ①毛糸セット ②手芸専門書 ③（プレゼントなし）

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
－	－	－	－	－	100	150

エンディング分岐 ①"小樽運河で再会"を見ている ②"小樽運河で再会"を見ていない

■特殊イベント一覧

野球部がらみのイベントが多いので、楓子狙いのプレイでは野球部入部が必須。でないと、転校後にほとんどイベントが起こらず、さみしい思いをするぞ。もちろん部活にはげみ、甲子園で優勝できるまでに鍛えていないと意味がないけど。イベントの多くは転校前に集中しているから、序盤から積極的にアプローチして、2学期になるまでにときめき状態にしておきたい。イベント数は少なめなので、すべてのイベントを確実に発生させよう。





◀▲楓子の転校先の大門高校は野球の名門。甲子園の大舞台で勝つのはどっちだ!?

イベント名	発生時期	評価	条件など
ごめんなさい	DISC2	なし	"はじめまして"以外の登場条件を満たすと発生する
はじめまして	DISC2	なし	ある程度部活をすると、平日に33%の確率で発生
はずかしいもん	DISC2	普通以上	初めて海水浴に行くと発生する
楓に埋もれる	1999年10~11月	友好以上	中央公園の並木道でデートすると発生（雨不可）
プレゼント1	1999年12月~2000年2月	ときめき	中央公園でデートする（雨不可）
プレゼント2	1999年12月~2000年2月	ときめき	"プレゼント1"が発生していると、次のデートで発生する
転校	2000年8月26日	ときめき	楓子と花火大会に行くこと。クリア必須イベント
小樽運河で再会	2000年9月19日	ときめき	"転校"が発生し、修学旅行は北海道に行くと発生
遠距離通話	2000年10月~2001年7月	ときめき	"転校"が発生し、修学旅行は北海道以外の場合、平日に発生
VS大門高校	2001年4月15日、2001年5月20日	ときめき	野球部に所属していること
甲子園決勝	2001年8月11日	ときめき	野球部に所属し、甲子園で優勝可能であること
仮装行列	2001年11月3日	ときめき	文化祭出展で仮装行列を選択すること
今年もメリークリスマス	2001年12月24日	ときめき	楓子に告白される条件を満たしていて、クリスマスパーティに参加できる容姿であること



メイ様、いけません!!

伊集院　メイ

登場が２年目なので、それまでにほかの女の子と仲良くしていると評価が上がりにくくなる。告白条件もやや高めなので、１年目は能力アップにはげむべし。



●ＣＶ：田村ゆかり
●ＴＥＬ：○△×－○×△○
●誕生日：10月28日
●星座：蠍座
●血液型：ＡＢ型
●身長：149cm
●体重：38Kg
●3サイズ：①（未登場）
：②B72／W55／H73
：③B75／W56／H74
●所属部：電脳部
●趣味：ブランド品集め、庶民を見下すこと
●好きな物：素晴らしい自分、マンゴスチン
●嫌いな物：人ごみ、がまん、ネギ
●特技：わがままを通す

PLAY DATA

登場条件 2000年4月5日になると必ず登場する

好きなデートスポット ゲームセンター、遊園地（メリーゴーランド以外）、ショッピング街（ジャンク屋）

嫌いなデートスポット スケート場、ボーリング場

好きなプレゼント
①（未登場）
②超電磁波エプロン
③あやしいジャンクパーツ

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
－	180	180	－	－	－	－

エンディング分岐
①幼年期〝メイお忍び〞を見た
②幼年期〝メイお忍び〞を見ていない

■特殊イベント一覧

攻略にからめて〝伊集院家MIB〞を見るのは難しい。デートすっぽかしを利用すれば、なんとか見られるが……。

イベント名	発生時期	評価	条件など
メイ登場！	2000年4月5日	なし	自動的に発生する
科学部乗っ取り	2000年4月10日	なし	主人公が科学部に在籍していると発生する
監視つき	DISC2~5	普通以下	初めてのデートで発生する
ショッピング街ジャンク屋	DISC2	なし	初めてショッピング街に行くと発生する
熱中	DISC2	普通～友好	縁日でデートすること
〝FirstFood〞	DISC3、5	友好以上	冬の下校時に発生する（雨不可）
歩いて帰る	DISC3~5	友好以上	平日に20%の確率で発生（雨不可）。〝First Food〞必須
メイ錯乱!?	DISC3~5	友好以上	赤井ほむらが出現していると、平日に10%の確率で発生（雨不可）
伊集院家MIB	DISC3、5	普通以下	スケート場でデートすること
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。2パターンあり
ネギは嫌いなのだ	DISC3~5	ときめき	追加デートでファストフード店に初めて行くと発生
貸し切り	DISC5	ときめき	遊園地のオチールに乗る
豪華料理！	2000年8月16日、2001年8月15日	友好以上	電脳部に所属していること
豪華料理!?	2001年8月15日	ときめき	電脳部に所属していること。〝豪華料理！〞必須
花飾り	2001年6月1日~8月31日	ときめき	植物園でデートすること（雨不可）
日帰り修学旅行	2001年9月23日	ときめき	デートの予定が入っていないこと（雨不可）
あなたは私だけの下僕なの	2001年10月8日~11月2日	ときめき	文化祭準備を実行すると、平日に20%の確率で発生
メイの思い出	2001年12月1日~	ときめき	河川敷公園でデートすること（雨不可）。幼年期〝メイお忍び〞必須
２人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	告白候補の筆頭がメイになっていて、クリスマスパーティに参加できること
先輩？	DISC5	ときめき	クリスマスに「ひびきの高校指定女子学生服」をプレゼントすると、下校時に発生（雨不可）
賽銭パニック	2002年1月1日	なし	メイと初詣に行くこと
勘違いするでないぞ！	2002年2月24日	ときめき	メイからの本命チョコをもらうこと



覚えていますか？　あの頃のときめきを

麻生　華澄

告白条件、評価の上がりにくさとも最高レベル。登場させる女の子の数をしぼっておかないと、評価上げが間に合わないぞ。いつでも海に行ける３年目の前半が勝負！



●ＣＶ：鳥井美沙
●ＴＥＬ：□△△－△△×－○□○□
：○○□－○○△○（3年目）
●誕生日：10月9日
●星座：天秤座
●血液型：A型
●身長：164cm
●体重：48Kg
●3サイズ：①（未登場）
②B88／W58／H86
③B88／W58／H86
●所属部：吹奏楽部（3年目）
●趣味：ピアノを弾くこと
●好きな物：ドライブ、お風呂
●嫌いな物：早起き、機械いじり
●特技：ピアノを弾くこと

PLAY DATA

登場条件 2000年9月25日になると登場する

好きなデートスポット 山（紅葉シーズン）、海

嫌いなデートスポット ショッピング街（ジャンク屋）

好きなプレゼント
①（未登場）
②（プレゼントなし）
③アロマテラピーセット

告白目標パラメータ

文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
150	150	150	150	150	150	150

エンディング分岐 なし

■特殊イベント一覧

〝華澄先生の進路相談〞がクリア必須イベントなので必死に評価上げをすると、友好状態で発生するイベントが見られないというジレンマにおちいる。特に〝しょうがないなぁ〞を攻略に含めようとすると、評価の調節に苦労するぞ。

2人だけのクリスマス



◀先生とレストランで食事。ん〜、ムーディー。

イベント名	発生時期	評価	条件など
教育実習生	2000年9月25日	なし	自動的に発生する
伝説の鐘（匠バージョン）	2000年10月3日	なし	純の好きな女の子が楓子だった場合に発生
伝説の鐘（純バージョン）	2000年10月3日	なし	純の好きな女の子が楓子以外だった場合に発生
最終日	2000年10月7日	なし	自動的に発生する。光に嫌われているか、日曜にデートの予定がある場合は展開が変化
お見送り	2000年10月8日	なし	〝最終日〞で見送りに行く約束をしている場合に発生
正式赴任	2001年4月5日	なし	自動的に発生する。この後、電話番号が変化する
追加デート	DISC3~5	ときめき	特定のデートスポットで「バッチリ」か「良い」評価を得る。2パターンあり
私の彼氏	DISC3、4	友好以上	駅前広場で待ち合わせすると、20%の確率で発生（雨不可）
しょうがないなぁ	DISC4	友好	平日に20%の確率で発生（雨不可）。幼年期〝しょうがないなぁ〞必須
華澄のおまわりさん	DISC4	友好以上	下校時に発生する。幼年期〝華澄のおまわりさん〞必須
前方不注意	DISC4、5	ときめき	下校時に発生する
きゃ～かわいい	2001年6月1日~8月31日	普通～友好	ファンシーショップでデートすること
寝起きボケ華澄さん	2001年8月15日	友好以上	吹奏楽部に所属していること
華澄先生の進路相談	2001年9月3日	ときめき	クリア必須イベント
ふ～んさぼるんだ	2001年10月13日~11月2日	友好以上	平日コマンドで遊びを選択すること
たなぼたの飛び入りプリンセス	2001年11月3日	ときめき	文化祭出展は演劇を選ぶこと
私って何やってるんだろ？	2001年12月1日~12月23日	ときめき	海でデートすると発生。〝華澄先生の進路相談〞必須。幼年期〝将来の夢〞を見ているとセリフ追加
２人だけのクリスマス	2001年12月24日	ときめき	華澄に告白される状態であること



お仕事大好き！

九段下　舞佳

よく働き、よくしゃべる。数々のバイトをこなすパワフルな舞佳は、華澄先生の友だちで、幼年期にも会うことができるぞ。おもに宅配のバイトで見かけるけど、ほかにもじつにさまざまな仕事をしている。ゲーム中の背景などでもさりげなく登場しているのだ。

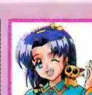
●ＣＶ：山田美穂
●誕生日：1月20日
●星座：山羊座
●血液型：B型
●身長：167cm
●体重：48kg
●3サイズ：①B89／W56／H86
②B89／W56／H86
③B89／W56／H86
●所属部：無所属
●趣味：お仕事
●好きな物：お仕事
●嫌いな物：ヒマ
●特技：仕事の掛け持ち、高速移動

■登場条件

宅配のバイトをしている舞佳と知り合うには、通販を利用すること。画面の電話から直接通販会社に電話し、彼女の配達を待とう。

■攻略ポイント

情報誌が発行されるたびに新商品を注文し、彼女と会うことが第一条件。そのうえでほかの子とのデート中に会える可能性があるぞ。



サーカス団を彩る可憐な花

野咲　すみれ

２月から３月にかけて開催されるタケヒロサーカス。そのサーカス団のヒロイン的存在がすみれなのだ。旅から旅の日常で友だちができない、サーカス団の経営が苦しいなどの困難をかかえながらも、持ち前のひたむきさでがんばる。一緒にいるサルの名はデイジー。

●ＣＶ：本井えみ
●誕生日：3月1日
●星座：魚座
●血液型：A型
●身長：153cm
●体重：37kg
●3サイズ：①B75／W49／H72
②B76／W50／H73
③B77／W50／H75
●所属部：無所属（サーカス）
●趣味：ラジオ体操（朝の日課）
●好きな物：サーカス
●嫌いな物：旅生活
●特技：空中ブランコ

■登場条件

彼女はサーカスの開催期間前後だけ、ひびきの市にいる。その間のある期間に運動コマンドを実行すると会えるのだ。

■攻略ポイント

毎年開催されるサーカスを見に行くのは絶対条件！ ３年目はサーカスがないけど、もうひとつの会う方法を思い出せば……。



美帆ちゃんが変？　じつは……

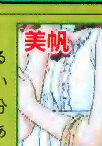
白雪　真帆

きらめき高校の制服を着ているのは美帆ちゃんでなく、じつは双子の真帆ちゃん。彼女は美帆ちゃんの代わりにデートに現れ、姉になりすまして行動するのだ。性格は正反対なので、デートでボロが出ることもあるぞ。ちなみに彼女の告白シーンは、前作の……。

●ＣＶ：橘ひかり
●誕生日：2月24日
●星座：水瓶座
●血液型：B型
●身長：156cm
●体重：①42kg②43kg③44kg
●3サイズ：①B85／W56／H80
②B88／W56／H81
③B90／W56／H82
●所属部：無所属
●趣味：カラオケ、ブランド品集め
●好きな物：流行、ブランド
●嫌いな物：平凡
●特技：美帆のマネ

■攻略ポイント

待ち合わせに真帆が来るまで再ロードするしかないだろう。ときめくまで見分けるのは難しいが、胸のあたりを注意すれば判別可能。





DPS式スーパーデータセレクション

攻略に影響するあらゆるデータをチョイス。
ウラワザもまとめて教えちゃうぞ。

基礎データ編

■コマンドによるパラメータの変動

女の子別データの告白目標パラメータを参考にし、意中の女の子に対応した能力を高めることが鉄則！

		体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習		↓	⬆	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系学習		↓	↑	⬆	↑	⬇	↑	↓	↑	↑
芸術学習		↓	↑	↑	⬆	↓	↑	↓	↓	※
運動		⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	※
クラブ	演劇部	↓	⬆	—	↑	↑	↑	↓	↑	↑
	科学部(電脳部)	↓	↑	⬆	↑	—	—	↓	↑	⬆
	吹奏楽部	↓	↑	↑	⬆	↑	↑	↓	↑	⬆
	茶道部	↓	↑	—	↑	↓	↑	↓	↑	⬆
	生徒会	↓	↑	↑	—	↑	↑	↓	⬆	⬆
	野球部	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
	テニス部	⬇	↓	↓	—	⬆	↑	↓	⬆	↑
	バレー部	⬇	↓	↓	↓	⬆	—	↓	⬆	↑
	陸上部	⬇	—	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
	剣道部	⬇	↓	↓	—	⬆	↓	↓	⬆	↑
遊び		↓	↓	↓	↓	↑	⬆	⬆	↓	※
おしゃれ		↓	↓	↓	↓	↓	⬆	⬆	↓	※
休養		⬆	—	—	—	—	↓	↓	↓	⬇
文化祭準備		↓	↑	↑	↑	↑	↑	—	↑	↑

※表の見方／⬆（⬇）…よく上昇（下降）する、↑（↓）…たまに上昇（下降）する、※…コマンドの成否で上下、—…変化なし。文化祭準備は2001年10月のみ選択可能。

■パラメータ異常について

パラメータ異常の発生条件は右のとおり。病気だと強制休養になるが、ときめいている子がいればお見舞いイベントが発生。

ケガ	体調30以下で発生の可能性。0で必ず発生
ノイローゼ	ストレス40以上で発生の可能性。60以上で必ず発生
病気	ケガとストレスの条件を同時に満たすこと

■女の子同士の相性について

相性が高いとその女の子と仲がよくなりやすく、低いと悪くなりやすい。ただし、ときめいている女の子は、ほかのときめいている女の子に対しての相性が悪くなるぞ。

	陽ノ下 光	水無月 琴子	寿 美幸	一文字 茜	白雪 美帆	赤井 ほむら	八重 花桜梨	佐倉 楓子	伊集院 メイ	麻生 華澄
陽ノ下 光	—	◎	△	△	×	△	×	×	×	○
水無月琴子	◎	—	■	△	×	×	×	×	△	■
寿 美幸	■	△	—	×	◎	×	×	△	×	△
一文字 茜	△	■	×	—	△	◎	×	△	×	△
白雪 美帆	×	△	◎	×	—	×	×	×	△	△
赤井 ほむら	△	×	△	◎	×	—	○	×	■	■
八重 花桜梨	■	■	■	■	■	○	—	○	■	△
佐倉 楓子	■	×	○	△	△	×	○	—	×	△
伊集院 メイ	△	×	○	△	△	■	△	×	—	○
麻生 華澄	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—

※相性は■→×→△→○→◎の順に高くなる（このページ内共通）。花桜梨の相性は1年目のもので、2年目、3年目になるとそれぞれ全員との相性が1ランクアップする。

■通信販売の効果と副作用

通販で購入できる商品はどれも効果と副作用がある。購入は、メイン画面の電話で通販の電話番号を入力するか、情報誌で通販欄をクリック。

	商品	効果と副作用
春	ブロワーカー	運動＋15（22、30）、文系と理系－7（－10、－14）
夏	睡眠学習装置	文系と理系＋10（15、20）、一週間後に文系と理系－15（－22、－30）
秋	スッポン濃縮Z	体調とストレス＋10（15、20）
冬	フェロモーン	容姿＋15（22、30）、一週間後に容姿－20（－30、－40）

※通販の表のカッコ内の数値は、それぞれ2年目、3年目の値です。

■爆弾とその威力

女の子をデートに誘わないなど、傷つける行為を続けると爆弾が発生。デートをして傷心度を下げないと爆発し、女の子全員の評価が下がってしまう。爆発の影響は女の子によって差があるものの、やはり評価ダウンの痛手は大きい。八方美人的プレイをしていると爆弾が発生しやすい。

キャラ名	本人が爆発	他人が爆発
陽ノ下光	中	中
水無月琴子	大	大
寿美幸	大	中
一文字茜	大	大
白雪美帆	中	中
赤井ほむら	大	中
八重花桜梨	中	中
佐倉楓子	大	大
伊集院メイ	特大	小
麻生華澄	なし	小

■クラブ活動と練習試合

●奥義●

同じクラブに所属し続け、夏合宿に3回参加していれば、3年目の夏合宿6日目に奥義を習得する。これは総番長戦などで役に立つ。3年間ずっと帰宅部の場合も習得シーンはないが習得する。

演劇部	カツ丼食うか？
科学部(電脳部)	超電磁波動拳
吹奏楽部	マウストゥマウス
茶道部	日本の伝統芸能
生徒会	ストレス暴走
野球部	重いコンダラ
テニス部	ラケットすっぽ抜け
バレー部	三位一体爆弾アタック
陸上部	世界一周100mダッシュ
剣道部	真・不動明王唐竹割り
帰宅部	不意討ち最高

●のぞき●

夏合宿5日目の夜ののぞきでは、同じ部の女の子の入浴シーンが見られることも。

光	○	ほむら	×
琴子	○	花桜梨	○
美幸	○	楓子	×
茜	×	メイ	○
美帆	○	華澄	○

●試合●

勝敗は、主人公の試合点を計算し、それと対戦相手の試合点を比較。同じか主人公のほうが高いと勝利、低いと敗北となるのだ。また、試合後のセリフは実力差がどれだけあったかで変化する。これで現在の試合点の高さをある程度判断できるぞ。なお、全国大会に出場するには、部活経験（試合点ではない）が280以上、優勝するためには330以上必要だ。

試合点の計算式
部活経験値+(体調/15)+(運動/32)+(根性/32)

■対戦相手の試合点

東風高校	40	はつらつ学園	80
第三高校	120	白兵高校	160
きらめき高校	190	近衛高校	225
第七高校	260	正義学園	295
鬼ヶ島高校	300	魔性学園	330
西ヶ浦高校	360		

■セリフと試合点の関係

+30～	楽勝ー！楽勝ー！
+15～+29	見たか、俺様の実力を
±0～+14	なんとか勝ったぞ！
−1～−14	今度こそ勝つぞ！
−15～−29	今に見ていろ！
−30～	こんちくしょうめー

■下校について



下校時に女の子と会う場合、自分が女の子を見つける〝誘われない″ケースと、相手から声をかけてくる〝誘われた″ケースの2パターンがある。どちらの場合にせよ、主人公の対応で女の子たち全員の評価が変化するのだ。ポイントは女の子と一緒に下校するとその子以外は全員傷心度がアップ、逆に誘いを断ると相手の傷心度が大きくアップすること。基本的には断らなくていいけど、他の女の子に爆弾があるときは断って爆発をふせぐことも必要かもね。なお、光、美幸、ほむらは自分から誘うことが多く、華澄、琴子、花桜梨は逆に少ない。

		出会った女の子		その他
パターン	状況	友好度	傷心度	傷心度
誘われない	誘ったが断られる	—	↓	↑
	一緒に下校	↑	↓	⬆
	誘わない	—	↑	—
誘われた	断る	—	⬆⬆	—
	一緒に下校	↑	↓	⬆

■戦闘について



戦闘における主人公の能力値は、通常の主人公能力がそのまま影響しているのだ。あらゆる能力が影響するけど、攻撃魔法はザコの不良戦でしか役に立たない。1対1の勝負では運動値の高さがモノをいうぞ。あとはHPと素早さに直結する体調、総番長戦などの長期戦では回復魔法に影響する容姿も必要。戦闘が発生する時期までに高めておこう。

●主人公能力の決定

- ●HP……体調×32
- ●MP……雑学×4
- ●素早さ…体調－ストレス
- ●攻撃力…運動
- ●防御力…根性×3／4+30
- ●命中率…250－ストレス
- ●回避率…50－ストレス

ケアー	容姿50以上	ケアーロ	容姿80以上	ケアーゴ	容姿110以上
ブリザー	文系50以上	ブリザロ	文系80以上	ブリザゴ	文系110以上
サンダー	理系50以上	サンダロ	理系80以上	サンダゴ	理系110以上
ファイア	芸術50以上	ファイロ	芸術80以上	ファイゴ	芸術110以上

※全体化について／魔法を敵、味方全員にかける全体化は、それぞれの数値が65～94で1回、95～124で2回、125～154で3回まで使用可能。155以上あれば制限なくその魔法を全員にかけられる。

■デートについて

●必要最低容姿●

右の数値より容姿が低い場合、待ち合わせの時点で女の子に帰られてしまう。傷心度もアップするし、いいことは1つもなし。

光	32	ほむら	20
琴子	34	花桜梨	27
美幸	37	楓子	30
茜	25	メイ	40
美帆	35	華澄	36

●主人公能力の影響●

デートでの女の子の評価はセリフ選択、デートスポットの好み、そして主人公能力が影響する。基本的には雑学が影響し、特定の場所では、下の表のようなそれ以外の能力が関わるという感じだ。

告白条件と無関係でも雑学だけは高いほうがおトク。

芸術	美術館、コンサート会場
運動	海、山（スキー）、スケート場、室内プール
容姿	ショッピング街（ブティック）
雑学	上記以外の場所すべて

●Wデートでのアトラクション選び●

匠と一緒のWデートに現れる女の子は、主人公とのデート回数が一番少ない（同じ回数の場合は最も評価が低い）女の子と、彼女と最も相性のいい女の子のペアになっている。このデートでは4つのアトラクションから匠が選んだ2つの場所で遊ぶが、女の子には場所の好みがある。女の子が好きなアトラクションを考えて相手を選ぼう。また、2回とも同じ女の子を選んだ場合、選ばなかった方の傷心度がアップするぞ。



	光	琴子	美幸	茜	美帆	ほむら	花桜梨	楓子
ジェットコースター	◎	×	◎	◎	○	◎	○	◎
観覧車	○	○	○	○	○	■	○	◎
メリーゴーランド	×	■	■	■	○	■	×	○
占いの館	△	○	■	△	○	■	×	○

年間行事データ編

●クラス替え　4月5日

2、3年に進級する際にはクラス替えがおこなわれる。一緒のクラスになる女の子は主人公との仲で決まるぞ。評価の変動しだいでは、2、3年とも同じ女の子と一緒になることも可能。また、3年目は仲の良し悪しにより、女の子が主人公と一緒のクラスになったことへの感想も変化するのだ。

2年目	一番低い評価の女の子
3年目	一番高い評価の女の子

●ゴールデンウィーク　1年目 5月3～5日　2年目 5月3～5日　3年目 5月3～6日

この期間に同じ女の子と毎日デートすると、2日目以降の女の子に与える印象にボーナスが加わる。デートは4週間前から予約できるのを利用し、あらかじめ約束を取りつけておこう。雨天中止になったり、不良戦に巻きこまれないよう、誘う場所はよく考えて決めること！

	友好度	ときめき度
2日連続	↑	↑
3日連続	⬆	⬆
4日連続	⬆⬆	⬆⬆

●体育祭　毎年6月第1土曜日

体育祭で女の子とペアになる条件は、同じクラスになった女の子がときめき状態であること。そのうえで二人三脚か騎馬戦を選べばいい。ペアになった女の子は勝つと評価アップ。

種目	順位	一緒に参加した ときめき	一緒に参加した 友好度	その他の女の子 ときめき	その他の女の子 友好度
二人三脚 100m走	1位	⬆⬆	⬆⬆	⬆	⬆
	2位	⬆	⬆	↑	↑
	3位	—	—	—	—
	4位	↓	↓	↓	↓
騎馬戦 棒倒し	勝ち	⬆⬆	⬆⬆	⬆	⬆
	分け	—	—	—	—
	負け	↓	↓	↓	↓

●期末テスト　毎年3、7、12月の第2または3週

期末テストの成績は主人公能力が以下のように影響する。試験のレベルは毎回アップしていき、3年目では平均150以上の能力がないとトップになれないぞ。また、ノイローゼや病気になっていると能力の半分しか発揮できない。試験前の状態には要注意だ。

国語	文系
数学	理系
理科	理系(70%)、雑学(30%)
社会	雑学(70%)、文系(30%)
美術	芸術(80%)、容姿(20%)

●縁日　毎年7月第4日曜日

縁日の夜店ではミニゲームをプレイし、その結果で女の子の評価が変化する。かたぬきはかなり慣れていないと成功するのは難しいので、やはり金魚すくいで確実に好印象を与えておきたい。網のはしに引っ掛けるように金魚をすくうのが基本中の基本。



●金魚すくい●

結果	評価
5匹以上	↑
1～4匹	—
0匹	↓

●かたぬき●

結果	評価
成功	↑
失敗	—
途中で欠けた	↓

●修学旅行　2年目9月18日～22日

女の子と一緒に自由行動すると動物に襲われるが、主人公の体調、運動、根性が高いと、自力で勝てるのがポイント。ちなみに女の子に自由行動の誘いを断られると、匠と一緒に戦闘ができる。

行動選択		ときめき度	友好度
ひとりで逃げる		↓	↓
一緒に逃げる		—	—
彼女を逃がすために戦う	自力で勝った	⬆	—
	助けられた	↑	—

●文化祭　毎年11月3日

1、2年目の文化祭では、文化部所属以外の女の子と見学が可能で、それぞれ好みの場所があるぞ。このほか、1人で出かけると、見学した部の女の子と仲がいい場合は、その子との会話イベントが発生するのだ。

	1年目	2年目
陽ノ下　光	茶道部	茶道部
寿　美幸	科学部	茶道部
一文字　茜	演劇部	茶道部
赤井　ほむら	演劇部	電脳部
八重　花桜梨	科学部	茶道部
佐倉　楓子	吹奏楽部	(登場せず)

●初もうで　毎年1月1日

初もうでのお願いにはそれぞれ効果がある。どれを選んでもいいが、すでに女の子との仲がいいなら、恋愛祈願は意味がないかも。恋愛祈願の対象は、女の子と一緒に初もうでに来たならその女の子が、1人で来た場合は選んだ女の子が対象になる。

恋愛成就	女の子のときめき度アップ
健康祈願	体調+25
学業成就	文系+10、理系+10

大学入試・就職試験　2002年2月18日

卒業前最大の学校行事が進路の決定だ。受験日に受験する大学、企業を決め、試験に挑む。合否の基準は主人公能力にかかっているのはもちろんだけど、合格基準が2～3種類用意されている点に注目してほしい。たとえば同じ一流大学でも合格ラインは2種類で、文系などが高い場合は普通の一流大学、芸術などが高い場合は芸術大学へ進学するのだ。合格ラインを複数満たしている場合は上のものが優先されるぞ。また、部活を熱心に行ない、全国大会やコンクールで活躍していれば、特別な進路が選べるようになる。これを選べば試験はなし。

●合格ライン●大学

一流	文系150、理系150、芸術120
	芸術150、雑学150
二流	運動230、文系80、理系80
	文系120、理系120
	芸術120、雑学120
三流	運動180、文系50、理系50
	芸術または雑学100
	文系または理系110

●合格ライン●企業

一流	文系140、理系140、芸術120、容姿100
	芸術170、雑学100、容姿100
二流	文系110、理系110、容姿90
	芸術130、雑学90、容姿90
三流	文系または理系100、容姿90
	芸術または雑学100、容姿90
	文系、理系、芸術、雑学のいずれかが110

●ホワイトデー　毎年3月14日

バレンタインデーのお返しをあげる、あげないによって、女の子との仲は以下のように変化する。女の子との仲が良いかそうでないかで、内容は大きく違ってくるのだ。八方美人的なプレイをしていると、ホワイトデー以降に爆弾の危機が多発、なんてことも……。

	評価	ときめき度	友好度	傷心度
お返しをあげた女の子	普通以下	↑	↑	—
	友好以上	⬆	⬆	⬇
それ以外の女の子	普通以下	—	⬇	—
	友好以上	↓	↓	↑

おトクデータ集

■ときめき市への電話

前作『ときめきメモリアル』の登場人物の自宅に電話をすると、彼女たちの留守電メッセージが聞ける。電話番号は前作と同じだけど、その前に市外局番をつけ加えないとつながらないのがポイントだ。電話をかけるには、あらかじめカーソル操作をマウスライクに設定。そして休日コマンド入力時に画面内の電話にカーソルを合わせ、声を聞きたい女の子の電話番号を入力すればOK。

藤崎　詩織	□△□－○×△－×○△○
如月　未緒	□△□－××△－○△○×
紐緒　結奈	□△□－△△△－○○×○
片桐　彩子	□△□－△×○－×○×○
虹野　沙希	□△□－△×○－△△××
古式　ゆかり	□△□－○○○－×△△×
清川　望	□△□－△××－○×△×
鏡　魅羅	□△□－△△×－○××△
朝日奈　夕子	□△□－○△○－×△○△
美樹原　愛	□△□－○×△－△×○○
早乙女　優美	□△□－○○○－△△×○
舘林　見晴	□△□－○○△－××○△
伊集院　レイ	□△□－○△×－○△×○

■ミニゲーム発生条件

クリア後におまけモードで遊べるミニゲームは全部で6種類。これらは本編のプレイ中に表の条件を満たすとプレイできるようになり、プレイ後にセーブしておけば、そのデータ内のおまけモードに登録されて、いつでも遊べるようになるのだ。

スペースリングファイター	2年目の文化祭で電脳部に行く
メルティングポイント	電脳部でクラブマスターになる
100m走	体育祭で100m走に出場する
棒倒し	体育祭で棒倒しに出場する
金魚すくい	縁日に行き、金魚すくいを選ぶ
かたぬき	縁日に行き、かたぬきを選ぶ

●二人三脚でひきずり●

匠とペアで主人公の運動が180以上のときに転ぶと、主人公が匠をひきずってゴールする。また、ほむらとペアで彼女の運動が180以上で主人公より高いと、ほむらにひきずられてゴールする。

●金魚すくいにナマズ●

1、2年目ともに金魚5匹以上、亀1匹をすくいあげると、3年目にはナマズが出現するのだ。非常に大きく、これをすくいあげるのはかなり難しいが、成功すれば女の子の評価がアップする。

●かたぬき通過●

おまけモードで犬か猫の型をクリアすると、新たに宇宙人、龍の型が追加され、全8種類から選べるようになる。どちらも彫り抜きにくく、かたぬきの真の腕前が試されるぞ。

●華澄と湖畔でデート●

3年目になると茜、ほむら相手ならいつでも山でデートできるのは知ってのとおり。しかし、華澄からデートに誘われた場合にかぎり、なぜか彼女ともシーズン以外に山へ行けるのだ。

●スペースリングファイター美幸モード●

美幸が電脳部でこのゲームをプレイするとなぜか敵が異常に強くなるけど、これはその美幸モードが体験できるものだ。彼女と電脳部へ行ったデータがあれば、いつでもおまけモードで遊べるぞ。

出現方法

①本編をクリアし、おまけでこのゲームを遊べる状態にする
②本編で美幸と2年目の文化祭に行き、彼女のデモプレイを最後まで見てからセーブ
③タイトル画面で「START」にカーソルを合わせ、「上上下下左右左右⊗◎」と入力する

幼年期イベント行動表

幼年期に発生する全イベントを1回のプレイで見るための行動順は右のとおり。ポイントは「じぇらし～」までに光とのイベントをすべて発生させ、3日目以降は単独で行動すること。また、「29号ロボ」直後は夕方になるけど、街の人々の行動は昼のままなので、夕方前に発生する「ずぶ濡れ」が見られるのだ。

	発生場所	キャラ	イベント名	備考
1日目	(自動発生)	華澄	しょうがないなぁ	オープニングイベント
	小さな公園	光	バカっていうやつがバカ	光と一緒に小さな公園に入ると、自動的に発生
	小さな公園or商店街	光	はぐれ光	光と行動し、⊗ダッシュで光を画面外に消し、その後発生場所で光を見つける
	自宅前	舞佳	夕刊配達	自宅前で舞佳と接触する。光がいなくても、何度でも発生する
2日目	山道	華澄	華澄のおまわりさん	夜になった時点で山道に光と一緒にいること
	華澄通学路	光	じぇらし～	行動開始直後、光と一緒のとき、下校中の華澄に話しかける
	駄菓子屋	ほむら	超戦士ドラゴン	ほむらが空地にいるとき、駄菓子屋前を調べる
	小さな公園	茜	ままごと	小さな公園にいる茜に話しかける
	駄菓子屋前	美幸	2人で半分こ	駄菓子屋前に美幸がいるとき、となりから駄菓子屋前を調べる
	神社	美帆	神社でお願い	神社に美帆がいるとき、彼女に話しかける
	河川敷き	ほむら	29号ロボ	河川敷きにいるほむらに話しかける
	川	舞佳	ずぶ濡れ	"29号ロボ"の直後(茜が商店街にいる頃)、川沿いの杭が外れた場所を調べる
3日目	児童図書館	茜	ないしょないしょ	茜とほむらが児童図書館に入ってから出てくるまでの間に、児童図書館を調べる
	河川敷き	美帆	花を植える	河川敷きにいる美帆に話しかける
	神社	美幸	大吉	神社のおみくじ前で美幸がうろうろしているとき、おみくじ箱を調べる
	商店街	茜	はじめてのおつかい	商店街に茜がいるまでの間に、彼女に話しかける
	(自動発生)	光	ガラスの小物	夕方になると自動的に発生する
4日目	華澄通学路	華澄	将来の夢	行動開始直後、下校中の華澄に話しかける
	河川敷き	メイ	メイお忍び	河川敷きにいるメイに話しかける

ヴァルキリープロファイル

今回は開発者のインタビューを掲載。新たに判明した戦闘テクやダンジョンの攻略情報をお届けするぞ。

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組、限定版¥9,800） ▶エニックス
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは、Aエンディングを見て物語の全貌が明らかになったあとで、もう一度最初からプレイすることをオススメします。Aエンディングのあとだと、前に見たときは気にもとめなかったセリフの端々に、隠れた伏線を見つけることができたりしてけっこういい感じなのです。難易度ノーマルでプレイしていた人は、ハードで始めると新しいダンジョンが出現するのでもっと楽しめますよ。（柏又）

開発者インタビューでわかった開発秘話&ポイント攻略！

『ヴァルキリー〜』攻略の最終回は、開発者に直撃インタビューを敢行！　お相手はディレクションを担当したトライエースの五反田氏だ。また、今回新たに判明した攻略情報は、ページ下部に詳細な解説をまとめておいたのでぜひ参考にしてほしい。

最初は『ダビスタ』みたいなゲームでした

——プレイしてみて、ゲームシステムがすごく凝っているという印象を受けたのですが。

「そうですね。『ヴァルキリープロファイル』は、まず『こんなシステムのゲームを作りたい』っていうところからスタートしたタイトルなんです。具体的には、地上で育てたキャラを神界で戦わせるという部分が最初にできて、そのシステムにぴったりハマる設定として、北欧神話を持ってきた感じですね。細かい設定やストーリーを組み立てたのもシステムが決まったあとです」

——では、最初から北欧神話を題材にしたゲームを作ろうとしていたわけではないんですか？

「ええ、そもそもゲームは本当の北欧神話とはずいぶん違ってますから。例えばフレイは実際の神話では男の神様なんですけど、そのへんもやっぱり美女のほうがいいだろうということで変えちゃってるんです(笑)。それに設定に関しては、深く突っ込まれても何にも出てこないですよ。ゲームをクリアしても明かされない謎がいろいろありますけど、じつはそのへんのことはほとんど決まってないんです。システム周りは細かいところまで作り込んでるんですけどね」

——「地上で育てて神界へ送る」というシステムが特徴的ですよね。

「開発当初は神界での戦いがメインのゲームだったんです。育てたキャラが神界でガンガン戦争するシミュレーションRPGにしようと思っていたので。だからキャラの数も100人くらいいて、どちらかというとキャラというよりユニットという感じでした。武器特性なんかの数値は、じつはその頃の名残なんですよ。マップに応じてユニットを使い分けるんですけど、『かなづち』だと川を越えられなかったりして苦戦するわけです」

——神界戦争の様子を実際に見ることができたんですか。

「そうです。一生懸命育てたキャラが神界で戦うところをじっと見守るわけで、そのへんはちょっと『ダビスタ』っぽかったかもしれません」

——そういう『ヴァルキリー』も見てみたかったですね。

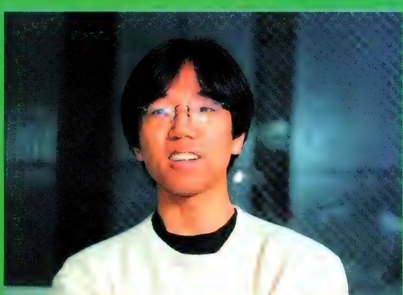
「いや、でもそれだとプレイ時間はものすごくかかるし、とっつきが悪くて遊びにくいゲームになっていたと思いますよ。登場キャラが多いと、キャラクターの性格付けも今ほど細かくはできないですから」

——キャラクター1人1人のドラマに思わず引き込まれるという意見も多いのですが。

「ええ、でもどんなにドラマチックな生き方をしても結局みんな死んでしまいますからね(笑)。北欧神話の世界は基本的にそういう話なんですよ。結果としてはみんな死ぬんですけど、どういうふうに死ぬかがポイントなんです。いっぱい功績を上げて戦死すればヴァルハラに連れて行ってもらえるっていう世界なんですよ」

——でも、一回死んで神界に行っても、そこでまた戦死することがあるというのは悲惨ですよね。神界に行ったあとの活躍ぶりは、何によって決まっているんですか？

「ポイントになるのは勇者適性値とDスキルです。勇者適性値を最大にして、Dスキルを全部レベル5にしておけば、かなり活躍してくれるはずです。あとは神界に送るときにアーティファクトを持たせておくといいですよ。Aエンディングを見ようと思ったら、神界に送る人数を少なく抑えなけれ



『ヴァルキリープロファイル』ディレクター
五反田　義治氏

'96年に株式会社トライエースを設立。エニックスから発売された『スターオーシャン（SFC）』と『スターオーシャン　セカンドストーリー』の企画とプログラムを手がける。『ヴァルキリープロファイル』では、ディレクターとして活躍している。

Point 1　100ヒットを目指す戦闘テクニック

戦闘時、画面に表示されるヒット数は最大99まで。しかし、事実上のコンボ数は100ヒットを超えることが可能だ。自分の限界を試すつもりでチャレンジしてみよう。100以上のヒット数を達成するには、Reverieのスキルを装備したヴァルキリーとバドラック、そして大魔法「メテオスウォーム」の使える魔法使い2人をパーティに加え、かつ以下の2つの条件を両方満たす必要がある。

条件①　小手で石化した敵を攻撃

ばらまくように弾を発射するバドラックの攻撃アクションは、回数こそ多いもののほんの一部しかヒットしない。しかし、防御時に相手がパーティの近くで石化する、グレアーガードという小手の特殊効果を利用すれば、この弾丸のほとんどを命中させることが可能だ。グレアーガードは、上級配列変換の宝珠を装備すると壊れた剣から原子配列変換できる。なお、敵をマヒさせるスターガードでも、グレアーガードと同じ攻撃が可能だ。



◀攻撃を防御して、敵を石化させる。

条件②　4体出現した敵に大魔法

大魔法は、出現している敵の数だけヒット数が倍増する。例えば、ヒット数が5回のカラミティブラストを敵が4体いるときに使うと5×4＝20ヒットになるのだ。大魔法でオススメなのは、7回ヒットするメテオスウォーム。メテオスウォームは、シャドウサーバントの魔法を装備すると決め技として使用できる。なお、大魔法は、どれもヒット数のわりに決め技ゲージが増えないので、ゲージを気にする必要のない一番最初か最後に使うこと。



◀2人で使えば40〜50のヒット数が稼げる。

ばなりませんから、できるだけ優秀なエインフェリアを効率よく送ることが重要ですね」

オーディンの命令に逆らってみてください

——Aエンディングは普通にプレイしているとまずたどり着けませんよね。それは最初から意図されたところだったんですか？

「ええ、素直にプレイすればBエンディングになるように作ってあります」

——それはなぜですか？

「自分の意思で、オーディンの命令に逆らったユーザーだけが、Aエンディングにたどり着けるというコンセプトなんです。自分でいろいろ考えて、封印値って何だろうとか、自分の過去を取り戻したいとか、そうやってプレイした結果として、Aエンディングにたどり着くっていう考え方なんですよ。条件はかなり厳しいんで、最初から『Aエンディングを見るために』って考えてプレイしちゃうと、すごく自由度が低く感じられてしまうんですけど、決してそういうものではないんです」

——ニーベルンゲンの指環は、カギを握るアイテムの1つですよね。

「ええ、ゲーム中の解説でもニーベルンゲンの指環を外さないように仕向けてますから。実際、指環を外してしまうと1ピリオドごとに評価値が1ずつ下がるんで、けっこう怖いですよね。ちゃんと自分の意思で外すときは別ですけど」

——外しっぱなしだと評価値がどんどん下がってしまうので、そのぶんエインフェリアを真面目に送らなければならないですよね。

「でも、送りすぎると今度は封印値が上がってしまうんで、そのへんの調整が難しいですね。まあ、評価値は0にならなければ、ギリギリ1でも大丈夫です。だから0にならないように調整して、やばいなと思ったらアーティファクトを献上するようにすればいいんですよ。封印値より評価値のほうが操作しやすいですから。封印値はイベントで下がることもありますけど、どのイベントでどれくらい下がるかはやってみないとわからないですからね」

——でも作り手としては、できるだけ多くのユーザーにAエンディングを見てほしいという気持ちもあるのでは？

「それはまあ、ないとは言わないですよね。でも最近は、なんでもかんでも説明してくれる、親切すぎるゲームが多いと思うんです。逆に説明してないと不親切だって言われてしまったりするんですけど、僕はやっぱりゲームのおもしろさは自分で考えるところにあると思っているので。だから『ヴァルキリー』も、Bエンディングだけ見て、『このゲーム、シナリオしょぼいじゃん』って言われてもしょうがないと思ってます。そこはやっぱり賭けですよ」

——ロゴの英文はちょっと意味深ですよね。

「そうなんです。小さく『定められた運命を拒否せよ』って書いてあって、あれだけが唯一Aエンディングへのヒントになってるんですよ、じつは(笑)。ゲーム中のすべてのメッセージがユーザーをBエンディングに導くようになってますから、あのヒントはけっこう重要かもしれませんね」

ハードにすべての要素が入ってます

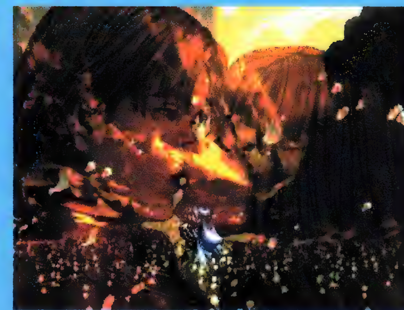
——難易度が選べるようになっていますが、オススメの難易度はありますか？

「それもユーザーが自由に選んでくれればいいと思うんですけど、基本的にはハードにゲームのすべての要素が入ってるんで、ハードだけやればイージーとノーマルをプレイする必要はないかもしれません。個人的には市場さえ許せばハードだけでもよかったと思ってるくらいです。でも今はユーザーも多様化してますから、アクションが苦手な人のためにイージーやノーマルを入れたのはよかったかなとも思いますけど。それにハードのダンジョンは頭を使うというか、ちょっとひらめきがないと解けないものも多いですから、ダンジョンの謎解きをおもしろいと思わない人がハードでやってもあんまり意味はないですよね。戦闘や謎解きが好きじゃない、ストーリーを見るのが好きな人は、ノーマルでやったほうがより楽しめると思います。ハードはやっぱりちょっと自虐的な人向きかもしれないです(笑)。ひたすら強い敵を倒したいとか、キツいダンジョンを攻略したいとか思ってる人向きですね。最初に選ぶあの難易度って、じつはゲーム全般の難易度じゃなくて、ダンジョンの難易度になってるんです。イージーは仲間になるキャラが少ないぶん、けっこう難しかったりするんですよ」

——ダンジョンの難しさといえば、セラフィックゲートはかなり歯ごたえがありますよね。

「そうですね。あそこは世界観が完全に壊れてますから。本編をクリアした人のためのオマケ的な位置付けのダンジョンです。レザード・ヴァレスやブラムスも仲間になりますし」

——でも敵はものすごく強くて驚きました。

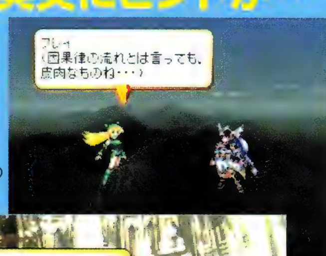


◀ヴァルキリーに想いをよせるルシオ。彼との出会いと別れが物語の大きなカギだ。

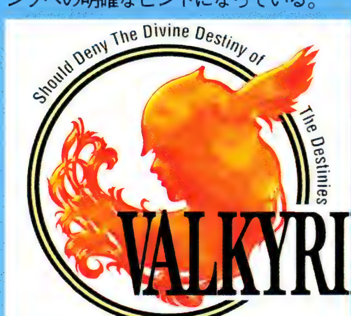
「自分の意思でAエンディングを迎えてほしい」

Point 2 タイトルロゴの英文にヒントが…

タイトルロゴの左にある英文の意味に気づいた人はいるだろうか？　意味は「定められた運命を拒否せよ」。ゲーム中のメッセージがオーディンの使命の遂行を促しているのに対し、この一文だけがAエンディングへの明確なヒントになっている。



▶使命は絶対の目的ではない。



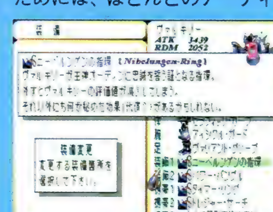
▲英文は、ロゴの左に入ったヴァルキリーのシルエットのまわりに書かれている。



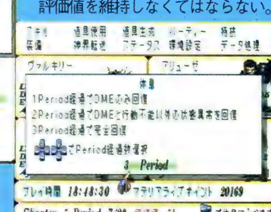
◀運命を拒否して初めてヴァルキリーを取り巻く謎が解けるのだ。

Point 3 ニーベルンゲンの指環

ヴァルキリーの初期装備であるこのアイテムは、「オーディンに忠誠を誓う証」であり、外したままだと評価値が1ピリオドあたり1下がる。そして、外したままチャプターを終了させると封印値が2低下するのだ。指環を装備したままでもAエンディングを見ることは可能だが「与えられた運命を否定する」のがこのエンディングの目的とするならば、外すのが本道と言えるだろう。このアイテムを装備せずにAエンディングを見るためには、ほとんどのアーティファクトを献上する必要がある。



▲いかにも何か隠されているような感じのアイテム説明。普通は評価値の低下が怖くて外さないのだが…。



▼外すとピリオドの経過だけで評価値が低下する。0にならないように評価値を維持しなくてはならない。

「セラフィックゲートは世界観が壊れてます」

「ノーマルでクリアした人にとってはかなりツライと思いますよ。ハードに比べるとやっぱりクリアレベルが低いですから。でも、ハードでクリアしてから行くと、最初はけっこう楽に勝てるかもしれないですね。ボスはやっぱり強いですけど。だから、セラフィックゲートは強い敵を倒しまくることに喜びを感じるような、純粋に戦闘を突き詰めるのが好きな人にとっては、すごく楽しいダンジョンなんじゃないでしょうか」

ハムスターがかなりの強敵です

――敵もかなり変わってますよね。



▲普通にプレイするとヴァン神族の王スルトと対決し、Bエンディングとなる。オーディンの使命を忠実に遂行することが、果たして自分のするべきことなのか、よく考えることが大事なのだ。

「そうですね。これ、知ってる人は少ないと思うんですけど、ハムスターっていうモンスターがいるんですよ。完全に隠しモンスター扱いで、出現率もすごく低いんですけど」

――強いんですか？

「めちゃめちゃ強いです。体が小さいからほとんどの攻撃が当たらないんですよ。『ヴァルキリー』の戦闘はリアルタイムだし、当たり判定がそれぞれに設定されているんで、小さい敵はかなり手強いですよね。このゲームでは、もともと背の低い敵って鬼門なんです。スライムみたいな敵がつぶれると、誰の攻撃も当たらなくなってしまいますから。現実の戦争でもほふく前進しているほうが、敵の攻撃は当たりにくいんで、当然といえば当然なんですけど」

――ハムスターに魔法は効かないんでしょうか？

「HPが異様に高いんで難しいですね。確か40万くらいだったと思うんですけど。で、それが4匹いるんですよ。だからうまくコンボを考えないと、いつまでたっても倒せないです。ぜひ見つけて、チャレンジしてみてください」

――セラフィックゲートはアイテムも本編とはずいぶん違いますよね

「ええ、攻撃力が1万ある剣とか、使えない最強の剣とかありますね」

――なぜ使えないんですか？

「いや、使えないわけではないんですけど、その剣はアタックトラストの数値が1しかないんで、すごく使いにくいんです。要するに攻撃力を安定させるパラメータが低いので、攻撃力に極端なバラつきが出てしまうんですね。敵に与えるダメージが1のときもあれば何万ってときもあるわけです(笑)」

宝箱を全部取る必要はないんです

――ダンジョンでのアクション部分が難しいという声も多いようですが？

「そうですね。後半はちょっとキツイかもしれないです。でも昔はあれくらいのアクションって普通だったと思うんですよ。スタイル的にもとくに目新しいことをしているわけではなくて、昔からある横スクロールのアクションですし。ただ確かに最近はあまり見ないですけどね」

――晶石をうまく使わないと取れない宝箱もありますね。

「そのへんもユーザーの判断に委ねてるんです。別に全部の宝箱を取らなくてもいいんですよ」

――でも宝箱があると全部取りたくなると思うんですけど。

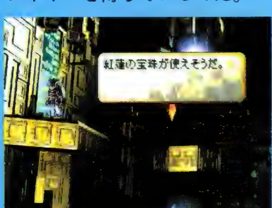
「それはやっぱりゲーマーだからですよ(笑)。宝箱が本当に必要なのって序盤くらいだし、魔法とかスキルをひと通り覚えたら、宝箱にはそれほどこだわらなくてもいいと思いますけど」

――敵を攻撃しているときに出てくる宝箱がありますけど、出るかどうかの基準は決まっているんですか？

「あれは単純に敵1体1体に、宝箱の出る確率が設

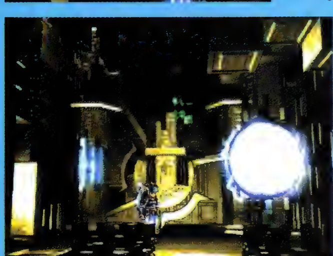
Point 4 セラフィックゲートの秘密

セラフィックゲートは難易度ノーマル以上で、AかBのエンディングを見ると行けるエクストラダンジョンだ。ダンジョン内にある封印された扉を開けるためには、ハードでしか出現しないダンジョンでのみ手に入るアイテム「紅蓮の宝珠」が必要だ。扉の先には、本編とはケタ違いに強力なアイテムやエインフェリアがプレイヤーを待っているのだ。



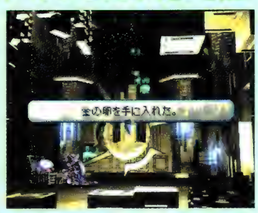
扉の封印は紅蓮の宝珠で

◀紅蓮の宝珠を使って封印された扉を調べると、扉を開けることができる。紅蓮の宝珠は全部で8つ隠されている。

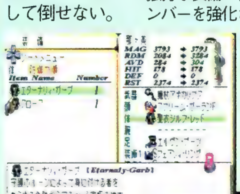

◀内部は本編のダンジョンより広く、ワープポイントもあるので本編から天空の瞳を持ってくると楽だ。

より強力なアイテムが入手可能

封印された扉の先で手に入るアイテムは、アーティファクトとは比較にならないほどの威力があるものがほとんどだ。セラフィックゲート後半の敵は、これらの装備なくして倒せない。



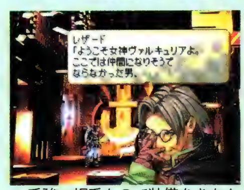
▲封印された場所以外でも、ステータスをアップさせる金の卵のほか、強力な装備が存在する。パーティメンバーを強化させていこう。


◀封印された扉の向こうでは、攻撃力が10000ポイントを超える剣や杖が手に入る。後半の敵はHPが多いのでこれらの装備は不可欠だ。


▶ヴァルキリーの決め技を変化させる剣や弓もある。写真の決め技は最後に光球が敵を包み込むもので、2～30000ポイントの威力がある。

本編ではできないパーティ編成が可能に

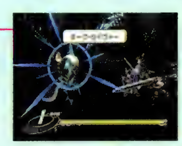
セラフィックゲートには、本編で仲間にならなかったメンバーでエインフェリアとして使える者がいる。封印された扉の先にいる彼らと戦って勝利すれば、晴れて仲間になってくれるぞ。彼らはレベル30の状態で仲間になるので、強敵とも十分渡り合える。



▲手強い相手なので装備をきちんと整えてから戦いたい。

レザード・ヴァレス

魔法攻撃は強力だが、すでに限度いっぱいまで魔法を修得している。装備が貧弱なので、使うときは武器と防具をそろえよう。


◀闇属性の攻撃魔法が充実している。DMEも高い。

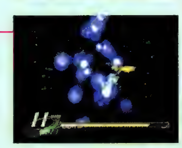
ブラムス

専用の武器を使う。初期装備での攻撃回数は1なので、3回攻撃可能なブラッディ・ダスターを手に入れてからパーティに加えよう。


◀決め技の威力が高く、通常攻撃も使いやすい。

フレイ

本編と同じく、1回しか攻撃できない専用武器を装備している。ダンジョンの後半にしては攻撃力が低く使いにくい。


◀決め技の威力は高いが、1回しかヒットしない。

ヴァルキリープロファイル

定されているんです。設定された数値にコンボのヒット数などの要素が加わって、宝箱の数が決まります。基本的にはヒット数が多いと出やすくなります。敵によっては、1体で2種類の宝箱を持っているやつもいますよ」

——あと、戦闘中に疑問に思ったんですが、4人のうち1人だけ決め技を出せないことがありますよね。とくに魔法を使うキャラに多いんですけどこれはなぜなんでしょうか？

「ああ、それは攻撃中に時間が経過しているせいだと思いますよ。結局決め技って、攻撃に参加しているキャラしか発動できないじゃないですか。そのときに魔法を使うキャラは動かないんで、攻撃から外れるタイミングがほかのキャラに比べて早いんですよ。だから、魔法使いが最初に攻撃しているときは問題ないんですけど、決め技と決め技の間で微妙に時間が進んだ場合は、魔法使いが攻撃から外れてしまって、決め技を使えなくなるケースがあるんだと思います」

——なるほど。では、魔法使いは一番最初に決め技を使っておいたほうがいいんですね。

「そうですね。技がつながるタイミングは最初から決まっているんで、その時間内に決め技を出せばつながるはずです。でもそれぞれのキャラクターごとに当たり判定が設定されているので、技がつながるかどうかは実際に技を組み合わせて、攻撃してみないとわからないですね」

——結局自分の使いやすいコンボを見つけることができれば、戦闘はずいぶん楽になるんですよね。

「ええ、戦闘に関しても、ただレベルを上げればいいというものではなくて、ユーザーの工夫によってレベルが低くても勝てるというシステムにしたかったんです。だから、クリアレベルも人によってかなり違うと思いますよ。ちなみに、ノーマルでプレイしたときのクリアレベルってどれくらいでしたか？」

——Bエンディングは35くらい、Aエンディングで50くらいでした。

「そうですね。Aエンディングだとブラッドヴェインを倒さなきゃならないんで、50くらいないとキツイかもしれないですね。ただ、Bエンディングの場合なんかは、絶対にレベル30以上ないとダメということもないと思います。工夫次第ではレベルが20台で勝つことも可能なんで、そのへんはいろいろ試してみてほしいですね。ユーザーが自由に連続技を組み立てることができるのが、このゲームのおもしろさだと思いますから」

——チャプターごとに忘却の洞窟が現れるのもユニークですが、これはトレーニング用のダンジョンと考えていいのでしょうか？

「いや、あれは完全なランダムなんで、トレーニングにはならないですよね。いきなり強いモンスターばかりのダンジョンに当たってしまうこともありますから。とりあえず腕試しくらいに考えてもらえばいいんじゃないでしょうか。ピリオドが余ったときに、あとから1つずつ挑戦していくくらいでちょうどいいんですよ」

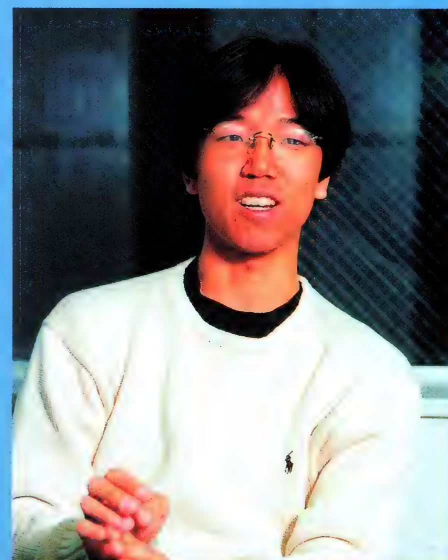
——最初なんにも知らずにいきなり強い敵にあたって、何が悪かったのかってすごく悩んでしまいました。

「その考え方がまず違うんですよね(笑)。忘却の洞窟で全滅することによって、出てきたダンジョンは必ずクリアしなければならないわけではないんだということを学んでもらえればいいと思うんです。どのダンジョンから攻略するのもユーザーの自由なんですよ」

——なるほど。

「とにかく自由度の高いゲームなので、戸惑うことも多いと思いますが、それも含めて自由にプレイしてもらいたいです。いろいろ試して、自分に合った楽しみ方を見つけてください」

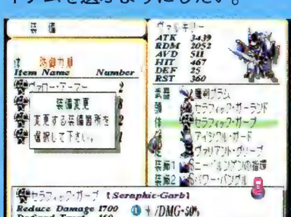
——今日はどうもありがとうございました。



「自由にプレイしてもらいたいです」

Point 5 装備の信頼度

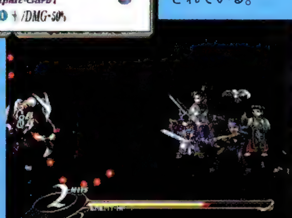
武器や防具の説明を見ていると「～trust」いう数値が目に入る。これは装備の信頼度を示すステータスで。防具の「Defend trust」の数値が高いと、敵の攻撃を防御する確率が高くなる。また、武器の「Attack trust」の数値が低いと、攻撃するたびに与えるダメージ量がバラバラになって、攻撃力に見合ったダメージを与えられないのだ。武器や防具を選ぶときは、攻撃力や防御力のような目先の数値だけにとらわれず、信頼度の高いアイテムを選ぶようにしたい。



「trust」は信頼性を表す

◀武器や防具には攻撃や防御といった装備の力とは別に、信頼度を表すステータスが設定されている。

低いと効果にバラツキが



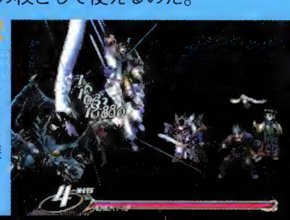
▶たとえ攻撃力が高い武器でも、信頼度が低ければ確実にダメージを与えることはできないのだ。

Point 6 武器の正しい使い方

破壊確率が設定されている武器は、その武器を使って、かつ攻撃した敵を倒せなかったときに壊れるか否かが判定される。ドラゴンスレイヤーなど特定の敵に大ダメージを与え、かつレアな武器は、魔法などでHPを減らしてからとどめを刺すときだけ使って壊さないようにしたい。また、エーテル・セプターなどの決め技が大魔法になる杖は、大魔法を使ってかつ敵が倒せなかったときにのみ壊れる可能性がある。つまり、大魔法を使わなければ普通の杖として使えるのだ。

一撃で倒せば壊れない

▶名前に「～スレイヤー」のついた武器は、とどめに使っていれば破壊確率を気にしなくてすむ。



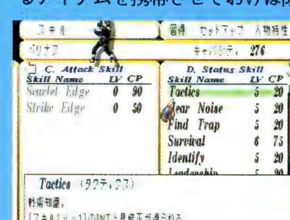


杖は大魔法を使うと壊れる

◀エーテル・セプターやエレメント・セプターは、大魔法を使わなければ攻撃力の高い杖として役立つ。

Point 7 神界でのエインフェリア

神界へ送るエインフェリアは、人物特性さえ完全に修正していれば神界で活躍してくれるが、さらに転送前にDスキルをレベル5まで上げておくと、上げたスキルを生かした功績をあげてくれる。信頼値は、送ったあとのエインフェリアの活躍によってもアップするので、エインフェリアはできればすべてのDスキルをレベル5まで上げてから神界へ転送したい。また、転送後に勇者適性値が下がるイベントは、マイナスの人物特性を克服するアイテムを携帯させておけば防げる。

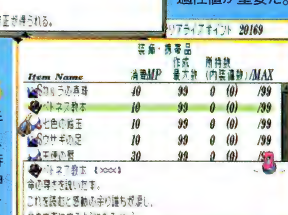


Dスキルを集中的に上げる

◀A～Cスキルは無視して、CPはDスキルと人物特性に振り分けよう。神界では勇者適性値が重要だ。

失敗を装備で補う

▶道具生成で入手できる携帯品は、マイナスの人物特性が引き起こす神界でのイベントを防止する。



パラサイト・イヴ2

今回は、クリア後のお楽しみについて大特集！
キミはもう、あの隠し武器を手に入れたかな？

発売中 A・AVG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

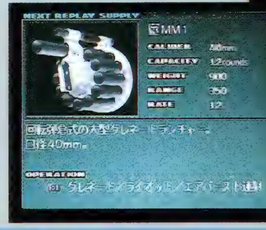
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやー、ハイパーベロシティ（略してハイベロ）、この強さ病みつきになります（笑）。右ページを見てもらえばわかるように、ボスクラスでも2～3発で死んでくれますからね。ぜひみなさんも、がんばって入手してください。ところで最近、インターネットの『ＰＥ２』攻略ページなどを拝見するんですが、みなさんのやりこみ度のスゴサは脱帽ものです。ガンブレやハイベロも、かなり前からネタに上がっていましたし……。（はぁ、ビックリの袋）



番外攻略編！『PE2』を遊び尽くすための隠し要素を一挙公開よ♥

前回でストーリー攻略のほうはひと段落したものの、このゲームにはまだまだお伝えしなくてはならない秘密が山ほどある。それが、今回特集している「隠し○○」要素。じつは『ＰＥ２』は、初回プレイでは手に入らないアイテムや、遊べない特殊モードが存在するのだ。まだ未体験の人は、各種情報を参考に、新たなる『ＰＥ２』の世界をひもといてみよう。アヤの戦いは、まだまだ終わらないぞ！





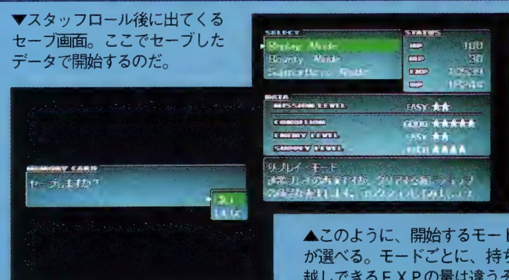
◀▲グッドエンドの人も、バッドエンドの人も、まずは一読。今回紹介の強力装備を入手するまで、『ＰＥ２』は終わらない。前作の「クライスラービルディング」よりも数倍楽しいぞ！

SECRET File No.1 隠しプレイモード

4つの隠しモードの存在が判明!!

ゲームクリア時にセーブしたデータで、再びゲームを始めると、条件しだいで４つの隠しモードをプレイすることができるのだ。ここでは、その４つの特徴と、出現条件を紹介するぞ。ただし、最高難度の「デッドリーモード」の出現条件だけは、キミ自身で見つけてほしい。

▼スタッフロール後に出てくるセーブ画面。ここでセーブしたデータで開始するのだ。



▲このように、開始するモードが選べる。モードごとに、持ち越しできるＥＸＰの量は違うぞ。

各モードの出現条件

Replay & Bounty Mode
→Normal Modeをクリアする

Supportless Mode
→EXPを69001以上得てクリアする

Deadly Mode
→？？？



このモードは、右のような特徴のほか、敵の攻撃力が極端に低く設定されている。そのため、ゲームオーバーになりにくく（即死はアリ）、安心してプレイできるのだ。ただし、クリア後の特典はノーマルと同じなので、後述の隠し装備を得るためのプレイにはあまり向かない。快適な戦闘（？）を楽しみたい人向け。

主なモード特徴

初期パラメータ	HP:100 MP:30
持ち越しEXP	1／10
クリア時EXP	ノーマルと同じ

Replay Mode リプレイモード

恨みを晴らすのに最適



序盤からゴーレムが出現するなど敵の出現状況が厳しくなり、アヤの攻撃力は低く、敵の攻撃力は高いという特徴もある。そのため難易度はかなり高い。ただ、クリア後に得られるアイテムのランク（File No.3 参照）が１つ上がるほか、ＥＸＰのボーナスも大きい。稼ぐという意味では一番バランスの取れたモード。

主なモード特徴

初期パラメータ	HP:100 MP:30
持ち越しEXP	1／20
クリア時EXP	3倍

Bounty Mode バウンティモード

ノーマルに飽きた人に



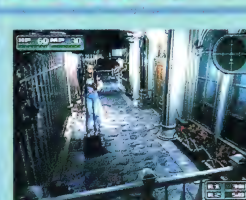
このモードは、アヤの初期ＭＰが10しかないため、ＰＥがほとんど使えないという厳しい状況で始まる。これまでＰＥを多用していた人は、非常につらく感じるだろう。しかも、敵の攻撃力もかなりアップしている。クリア時の入手アイテムのランクは２つ上がるが、クリアすること自体がかなり困難なモードだ。

主なモード特徴

初期パラメータ	HP:100 MP:10
持ち越しEXP	1／100
クリア時EXP	5倍

Supportless Mode サポートレスモード

腕に自信があるなら挑戦



最高難度のこのモードでは、アヤの攻撃力はさらに低く、敵の攻撃力は高くなっている。まさに「死ぬほど」厳しいモード。アヤの初期ＨＰもかなり低く、敵の攻撃を１度くらっただけでゲームオーバーという状況も珍しくない。『ＰＥ２』を極めた者だけが挑戦できる！



Deadly Mode デッドリーモード

これが真の『PE2』の姿!?

※「持ち越しＥＸＰ」とは、前回プレイ時の獲得ＥＸＰが、各モードのプレイ開始時にどれくらい持ち越される（引き継がれる）かを示しています。また「クリア時ＥＸＰ」とは、各モードクリア時に特典として加えられる、獲得ＥＸＰに対するボーナス（倍率）を示したものです。

SECRET File No.2 隠し武器&防具

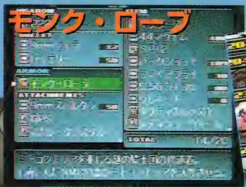
レアアイテムの入手方法&性能を公開！

ここでは、普通にプレイしていると見落としてしまいがちな、レアな武器&防具を紹介するぞ。分岐のあるこのゲームでは、シナリオによっては入手できないアイテムもあるので、その辺をチェックして読み進めてほしい。また、右で紹介する3つの激レアアイテムなど、2周目以降にしかショップに追加されないものもあるので注意しよう。

ほかにも…

▼『FFⅧ』でおなじみの、ガンブレードも登場するぞ！





▲僧衣のようだけど……MP追加値がスゴイぞ。

こんなのとか…



見よこの威力！

M950



弾種	9mm
価格	5750BP

装填可能弾数が100もある大型ハンドガン。ドライフィールドで、バーナーを3分以内に倒すことができれば、ダグラスからもらうことができる。価格は、2周目以降に追加アイテムとして登場したときのもの（以下同様）。

ジャベリン



弾種	バッテリー
価格	9000BP

M4A1の改造パーツ。射程の長いレーザーで、弾数（？）は60。ピアース編（※1）で、米軍キャンプにジョディが来た状態（シェルター内でピアースのメッセージ入手直後、電話をかけた）ならキャンプで購入できる。

M249



弾種	5.56mm
価格	15800BP

ライフル弾を連射できる強力な武器。しかも装填可能弾数が200もあるので、安心してばらまける。左と同じくジョディが米軍キャンプに現れ、その後フリントを連れてシェルター内で生き残りの兵士を助ければ購入可能。

MM1



弾種	グレネード弾
価格	23500BP

強力なグレネード弾を12発も装填できる。かなりの重量で構えやリロードに時間はかかるが、それを補って余りある攻撃力が魅力。入手方法はM249と同じく、ジョディ登場後にシェルター内の兵士を助ければOKだ。

マングース



弾種	マグナム弾
価格	2850BP

リボルバーピストルなので装填可能弾数は6しかないが、拳銃としての威力は最高クラス。米軍キャンプにルパートが来れば（※2）、彼から44マエダSP（毒の追加効果があるマグナム弾）とセットでもらうことができる。

チキンプレート



アタッチメント	5
価格	1000BP

HP追加が60、耐衝撃、HP回復効果のある防具。ドライフィールドのバーナー戦で、バーナーを倒さず逃がし（3分以内に倒さない）、ダグラスがいるハウストレーラー手前のゴミ置き場を何度か調べれば手に入る。

アヤ・スペシャル



アタッチメント	7
価格	8000BP

HP追加が30、MP追加が50、速射と戦闘終了時のMP回復量25%アップの効果もある。通常で買える防具では最強クラス。米軍キャンプにジョディが現れれば、商品に追加される。価格も安いので、ぜひラスボス戦用に。

EODスーツ



アタッチメント	5
価格	4580BP

HP追加が100と、接近戦メインで戦う人には心強い防具。耐衝撃、耐マヒの効果もある。ドライフィールドでピアースを救出したあと、ダグラスのいるハウストレーラーに行くと借りることができるぞ。

SECRET File No.3 クリア後に追加されるアイテム

追加のパターンは全部で13種類ある

クリア時に出現する3種類のアイテムは、次回のリプレイモード開始時に、ショップに追加されるもの。一見、ランダムにも思えるこの追加アイテムだが、実は右の表のような13種類のパターン（ランク）に分類されるのだ。これらは、ゲームクリア時の「獲得EXPの量」でランク分けされ、多ければ多いほど上のランク（Sが最高）になる。また、アイテムを使ってPEを復活（強化）した分のEXPも、この「獲得EXP」にプラスされる。

クリア後に追加されるアイテム一覧表

ランク	アイテム1	アイテム2	アイテム3
S	ガンブレード	リンゲル液	オードトワレ
A	ハイパーベロシティ	ハンターゴーグル	MP回復水 Lv. 2
B	MM1	エアバースト	回復剤 Lv. 3
C	M249	44マエダSP	コーラ
D	マングース	44マグナム	スカル・クリスタル
E	AS12	R.スラッグ	ファイアフライ
F	アヤ・スペシャル	9mmスパルタン	オフダ
G	ジャベリン	MD	ホーリーウォーター
H	パイク	リップスティック	タクティカルアーマー
I	ハンマー	セカンドポーチ	MP回復水 Lv. 1
J	M203	プロテイン	9mmヒドラ
K	M9	M4A1.Mクリップ	フレア
L	モンク・ローブ	メディソン・ウィール	回復剤 Lv. 2

おまけ編 4つの属性を持つアイテムはGETした？

PEの四大属性……火地風水。このゲームに登場するアイテムの中には、これら4つの属性の力を秘めたものが存在する。それが右の4つ。これらをアイテムとして使用すると、無条件で対応したPEのレベルが1つ上昇する（1回のみ）のだ。それぞれの解説の下には、アタッチメント装備時の効果も紹介しているので参考に。

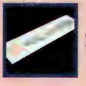
スカル・クリスタル



対応する属性は、火。シャンバラにある小島へ渡り、シーダイバーを倒せば入手できる。小島へ渡るには、神殿のプレートやパビリオンの脇にある石碑をヒントに、神殿の頂上で正しい順に4枚の石床を踏めばOK。

武器の攻撃力が1.2倍になる

オフダ



対応する属性は、地。ピアース編でドライフィールドに戻ったとき、給水塔で倒れているピアースを助け、その後彼のもとへ氷袋を3回持っていけば入手できる。氷袋はメインストリートの氷販売機で入手できるぞ。

PEの攻撃力が1.5倍になる

メディソン・ウィール



対応する属性は、風。装備するとアイテム発見能力が上がり、戦闘後の取得アイテムが増えるという変わりダネのアイテム。シェルターB3で発生するグラトン戦のあと、ゴミ集積場まで戻って箱を調べると入手できる。

敵から得られるアイテムが増加

ホーリーウォーター



対応する属性は水で、4つの中で一番入手が困難であろうアイテムだ。ドライフィールドの4カ所（右を参照）にある「落書き」から導き出せる4ケタの数字を、ブロンコ2Fの倉庫にある金庫に入力すれば入手できる。

受けるダメージが0.75倍になる

この4カ所をCheckしよう

①昼の公衆便所のはり紙
②ワイン蔵の真ん中のタル（電気を消して入る）
③No.9との戦闘がある廃屋の通路の窓
④ブロンコ4号室の鏡

➡4つのナゾナゾから導き出される4ケタの数字は？

※1：ピアース編とは、①シェルターB3でのグラトン戦後、合流したカイルと別れてフルムーンゲートからドライフィールドへ向かい、②ドライフィールドの給水塔でピアースを助ける、という2つの手順を踏んだ場合を表します。この手順を踏んでシェルターへ戻ってくると、ピアースもアヤを追ってシェルターへやって来ます。
※2：ルパートが現れるには、※1の①の手順を踏まずにシェルター探索を続けるか、シェルターB1のポッドでピアースのメッセージを入手しない、または入手直後に電話をしなければOK。

CHASE THE EXPRESS
（チェイス・ザ・エクスプレス）

アクション映画ばりのストーリーが楽しめるAVGの、中盤からラストまでを一気に攻略!!

発売中 AVG	▶¥5,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このAVGには数多くの分岐が登場するので、この攻略記事を読んで「Vol.134に載ってた分岐は物語にどんな違いがあるの？」と疑問に思った人も多いかも。でも、じつはVol.134で紹介した分岐は、どちらもストーリーには影響しない。ミサイル発射阻止（5分以内に成功したか否か）は、通過する地名が変わるだけだし、ミニゲーム（ヘリを5機以上落とせたか否か）は6号車の武器庫にあるアイテムの種類が若干変化するだけなのだ。　（城イドム）

テロの野望を打ち砕くための最強兵士養成講座

2回目を迎える『チェイス・ザ・エクスプレス』攻略では、中盤以降の詳しい展開と重要なポイントについて徹底的に解説していくぞ。ルート分岐についても触れておいたので、もうすでにエンディングを見たことのある人でも、チェックしておく価値アリ！　ちなみに、難易度Rookieでプレイした場合、セーブポイントに用意されているBOX（アイテム収納箱）に、最初から救急キットとハンドガン用マガジン（15発分）が収められているのには気づいていたかな？　知らなかった人は、早速BOXの中を確認してみよう。


◀特定のロッカーからもアイテムを入手可能。


◀敵だけでなく、通路のトラップにも要注意。

POINT 1 ボス級キャラとの戦いに勝て

VS. BOSS!! アンドレイ・ミハルコフ

最初のボス、ミハルコフは攻撃と回避行動を交互に行ってくる。ボスが攻撃してくる時間帯は柱のかげに身をひそめ、ボスが背後を見せたときに横転で飛び出して攻撃をしかけよう。無理して深追いするのはかえって危険だぞ。

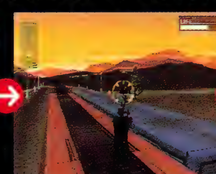

◀まずは柱のかげで、ボスを観察しよう。


▶相手の攻撃がやんだときが攻撃チャンス。

VS. BOSS!! ヴィンセント・ロッサ

当たり判定の大きい火炎放射器を使ってくるやっかいなロッサは、下の連続写真のような手順を繰り返すようにして戦えば簡単に勝てるぞ。なお、もしボスがジャックと同じ車両にいる場合には、すぐに隣の車両に跳び移ること。


▲距離をとって、ボスが近づいてくるのを待つ。

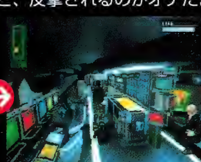

▲ボスが射程圏内に入ったら、すかさず攻撃。


▲前に走り、ボスとすれ違うようにして距離を取り直す。

VS. BOSS!! ボリス・ズゴウスキー

ボリスが近づいてくるのを待ち構え、射程圏内に入ったら即座に攻撃、L1ボタンを押して反転してからダッシュ（⊗ボタンを押しながら✚キー）で逃げる。攻撃1回につき1発の銃撃にとどめ、撃った直後に回避に移るような感じで攻めるのがコツ。攻撃をすばやく切り上げないと、反撃されるのがオチだ。

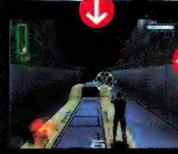

▲ここで待ち構えて、銃撃を1発お見舞いする。

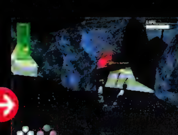

▲その直後、テーブルの周囲を回るように逃げよう。

VS. BOSS!! ニキータ・アンドロポフ

まずは接近して、こちらの射程内にボスをとらえるのが第1歩。ジャックを狙って撃ってくる攻撃はサイドローリングで避けられる。一度銃撃を加えると岩を降らせてくるが、これは車外にぶら下がって避けよう。


▶銃口が光ったら横に逃げよう。

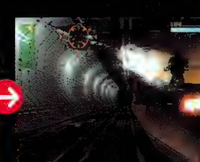

▶回避したあとに銃撃を加える。


▲一撃加えたあとの落石は、ぶら下がりでさける。

VS. BOSS!! 戦闘ヘリ

一度、機銃掃射をさけてから、反撃を狙うのが基本。この戦闘にはグレネードランチャーがベストだけど、照準のカーソルが出てからすぐに発射しないと弾を当てられないので注意しておこう。なお、戦闘に10分以上かけるとゲームオーバーになってしまうので注意！


▲機銃掃射の回避も、サイドローリングが有効。


▲照準のカーソルを確認したら、すぐに発射する。

POINT 2 COMBINEをマスターしよう

武器によっては、ポーズメニューのITEMにあるCOMBINEを使って強化できる。組み合わせられるパターンは右にある通りだ。

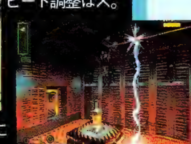
COMBINE早見表

組み合わせ	結果
ハンドガン＋ハンドガン用ロングマシンガン	ハンドガン＋
ハンドガン＋ハンドガン	2丁拳銃
マシンガン＋マシンガン用ツインマガジン	マシンガン＋
マシンガン＋マシンガン用カスタムバレル	マシンガン改
アサルトライフル＋スコープ	アサルトライフルS
アサルトライフル(S)＋グレネードランチャーパーツ	グレネードランチャー(S)

POINT 3 ミニゲームをクリアしよう

列車操縦のミニゲームでは惰性を利用し、必要以上に加減速しないのがクリアのコツ。ロープを伝うミニゲームでは、電撃を避けつつ、画面左に向かえばOK。


◀必要以上のスピード調整は×。


▶電撃は、落ちる直前に一瞬光を放つぞ。

目指すはハッピーエンド！ 中盤以降のチャートを一挙掲載

中盤以降（ヘリ撃墜のミニゲームのあと）から、クリアまでの行動内容を、チャートにまとめてみたぞ。中盤以降には、ストーリーにかかわる分岐も登場するけど、下では最高のハッピーエンド（エンディングA）を迎えるルートを示しておいた。エンディングB～Fへの道が開ける、それぞれの分岐ポイント（全５カ所）についても簡単に説明しておいたけど、これについての詳しいことは次号で改めて情報をお届けする予定だ。



◀中盤以降は、特定のアイテムを使わないとピンチをまねいてしまう場所も多い。

攻略チャート

以下のチャートは、ヘリ撃墜のミニゲームのあとからのものだ。それ以前はVol.134を参考にしてほしい！

9号車1F	医務室でクリスティナたちと合流し、「カードキー（R）」を入手する
8号車1F	「カードキー（R）」でロックをはずし、7号車方面の扉の中に進む
6号車1F	車両中央付近にあるブレーカーを上げる
6号車2F	５号車寄りの階段から２Fに登り、空気浄化装置のスイッチを入れる
6号車2F	７号車寄りの階段から２Fに登り クリスティナたちと合流する 分岐1
6号車2F	ビリーのネームタグを確認する
6号車2F	５号車寄りの階段から２Fに登り、「輸血バッグ（基礎液）」を入手する
6号車2F	７号車寄りの階段から２Fに登り、薬品室で「輸血バッグ（基礎液）」を使い、ビリーのネームタグやこの部屋で得た知識をもとに調合する
6号車2F	ビリーに「輸血バッグ（生成済）」を渡し、「カードキー（GB）」を入手する
6号車1F	「カードキー（GB）」でロックをはずし、扉の中に進む。入ってすぐの部屋で、「赤外線スコープ」と「防弾ベスト」を入手しておくのもお忘れなく！
6号車2F	ビリーに「防弾ベスト」を渡す 分岐2
6号車2F	ダクトの中に入る
6号車屋根	屋根の上に進み、ザコ敵を一掃する
3号車屋根	中ボスに接近する
輸送車3号車	ハッチから、車内に入る
輸送車2号車	中ボスを倒し、「マイクロフィルムA」、「クロスボウ」、「カードキー（W）」を入手
輸送車2号車	「カードキー（W）」でロックをはずし、扉の中に進む
輸送車1号車	運転席を調べて、ミニゲームの課題をクリアする
4号車2F	ハッチから、車内に入る
4号車1F	装置を操作して、ロックをはずす
4号車1F	床のハッチから出て、5号車に向かう

5号車2F	一番奥にあるスイッチを切る
5号車1F	普通に進むと警報が鳴る部屋（上の写真参照）では、「赤外線スコープ」を使って赤外線を避けながら奥に進む
5号車1F	上と同じ部屋で、「棒つきワイヤー」を入手する
5号車1F	上と同じ部屋で、スイッチを切る
5号車1F	隣の部屋でリフトを使い、上段に上がる。「クロスボウ」と「棒つきワイヤー」を組み合わせ、使用する
5号車1F	ロープの先に進み、「ICチップ」を入手電撃トラップを止める
5号車1F	１度扉の中に進んでから６号車に向かう
6号車2F	医務室でクリスティナを救出する
9号車2F	ハッチから２F、屋根へと登り、ザコ敵を一掃する。そのまま12号車の屋根まで進んで中ボスを倒し、「マイクロフィルムB」を入手する
11号車屋根	ハッチから、車内に進む
12号車2F	ボリスを倒し、「銀のシガレットケース」、「金のプレート」を入手
10号車2F	VIPルームの鏡の近くで「金のプレート」を使用し、開いた隠し扉の中に進む
9号車1F	「光ディスクA」を入手し、近くにある「大使手記１」を入手。続いて４号車に向かう 分岐3
4号車2F	「カードキー（G）」でロックをはずし、扉の中に進む
4号車2F	机の上にある「犯人からのメッセージ」と、「カードキー（BLK）」を入手
4号車1F	「カードキー（BLK）」でロックをはずし、3号車方面の扉の中に進む
3号車1F	「小さな鍵１」を入手する
6号車1F	「赤外線スコープ」を入手した部屋で「小さな鍵１」を使い、「アサルトライフル」を入手する
3号車1F	「ICチップ」を持った状態で、リフトを操作する
3号車1F	大使に話しかけて、情報を得る

4号車1F	デッキで大使に話しかけて、情報を得る
4号車2F	「機密ディスク」を入手する。大使に話しかけて、情報を得る
9号車2F	ハッチから屋根に出て、ザコ敵を一掃する。10号車の屋根で中ボスを倒して、「マイクロフィルムC」を入手する。11号車屋根のハッチを経由して、15号車に向かう
15号車1F	メイソンに、「光ディスクA」を渡す 分岐4
15号車1F	上と同じ部屋で、「光ディスクB」、「スチールキー」を入手する
15号車1F	クリスティナに対して、「スチールキー」を使用し、手錠をはずす
15号車1F	隣の部屋の装甲車の運転席を調べて、乗り込む
4号車1F	クリスティナたちと合流。ビリーに「光ディスクB」を渡し、２号車に向かう
2号車1F	「プライヤーツール」、「内視鏡」を入手
2号車1F	「マイクロフィルムA」を調べ、情報をチェック。一番前寄りの核爆弾（ボックス）の前で「内視鏡」を使い、「マイクロフィルムA」の情報をもとに、３本のコードを正しい順序で切断する
2号車1F	「マイクロフィルムB」を調べ、上と同じ要領で中央の核爆弾のコードを切断
2号車1F	「マイクロフィルムC」を調べ、上と同じ要領で一番後ろ寄りの核爆弾のコードを切断する 分岐5
1号車1F	運転席の（正面に向かって）左手にあるレバーを回す。このあと、アイテムを組み合わせて、「グレネードランチャーS」を完成させておくのがベスト
1号車1F	「銀のシガレットケース」を調べて情報を得ておく。車外に出てから、車両の先端付近を調べる。ここに隠された核爆弾は、ルーレットが止まったときに、そのマークに対応するコードを切れば止められる。戦闘ヘリを破壊すればクリアだ！

そして、平和はとり戻された……

分岐1 ビリーの命を救えるかが勝負

ビリーの容態（輸血が必要であること）を知ってから、タイムカウント開始。10分以内に輸血を完了できるかが進路を分ける。時間内に達成したら、ビリーは助かり、協力をあおげる。

分岐2 防弾ベストをビリーに返すべし

「ICチップ」の入手前に「防弾ベスト」（13号車で見た始末書から持ち主がビリーとわかる）をビリーに返せるかがポイント。ベストを渡したら、ボリス戦のデモでビリーは死なずにすむ。

分岐3 大使の手記も見逃すな

「大使の手記」を見つけたかが進路を分ける。これを発見できないと、大使を救うことができなくなってしまう（手記を見つけても、ビリーが死んでいたら、やはり大使は救えない）。

分岐4 どのディスクを渡す？

メイソンにディスクを要求されたときに、「機密ディスク」を渡したかどうかが進路を分ける。「光ディスクA」でメイソンをだませれば、「機密ディスク」を手もとに残せる。

分岐5 一刻も早く核爆弾を処理しよう

タイムカウント（画面にも表示）の開始から、８分以内に起爆装置３つを解除できるかが進路を分ける。８分以上かかると、その間にメイソンは逃げてしまい、それでゲームは終了に。

CHASE THE EXPRESS チェイス・ザ・エクスプレス

サモンナイト

召喚魔法データやサブシナリオの発生条件など、「第10話～第14話」までの情報を完全網羅!!

発売中	▶¥5,800 ▶バンプレスト
S・RPG	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の記事でも紹介しているように、隠しイベントやサブシナリオの条件は意外にシビア。オイラ自身もそのことを知らず、どんどんゲームを進めてしまったクチです（笑）。あげくの果て、第15話あたりでやっと気がつき、最初からやり直すことに……。でも、あらためて最初からプレイすると意外な発見があって、けっこう楽しいかも。総プレイ時間も20時間前後とS・RPGにしては短めなので、セカンドプレイをオススメします。（小岩）

いよいよストーリー後半へ突入!! 第10話～第14話までのデータ集&ストーリー攻略をお届け!!

前号に引き続いて、今回はストーリー後半となる「第10話～14話」までを一気に攻略!! おなじみの召喚魔法&アイテム作成などのデータ集をはじめ、各シナリオの隠しイベントやサブシナリオの発生条件も詳しく解説していくぞ。また、各シナリオごとの戦闘攻略も忘れずにチェックすること。これらの情報を参考にして、快適にゲームを進めてみてほしい。





▲今回の攻略範囲に存在するサブシナリオでは、リプレとエルクの意外な一面を知ることができる。どちらも絶対見逃せないぞ！

◀表でアクセサリの入手方法や召喚魔法の効果を確認しよう。

召喚魔法データ

ここでは、今回の攻略範囲で新たに使用可能となる6つの召喚魔法を紹介。いずれも強力で、これらの魔法を使えば戦闘がグッと楽になるぞ。作成に必要なアクセサリを入手したら、すぐに覚えよう！

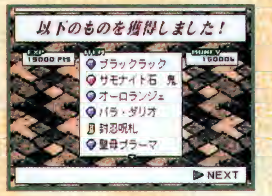


◀魔法の使い方しだいで、強敵も簡単に倒せるぞ！

名称	MP	効果範囲	効果
オーロランジェ	110	11×11マス	HP大回復
鬼神斬	90	単体	大威力のダメージ
ギガオフェンサー	30	単体	攻撃力アップ
ゴーストショット	90	5×5マス	大威力のダメージ
デヴィルクエイク	100	11×11マス	大威力のダメージ
パラ・ダリオ	72	3×3マス	マヒ効果

召喚魔法&アイテム作成リスト

今回の攻略範囲では、全部で18種類のアクセサリが入手可能。各アクセサリとサモナイト石との組み合わせの結果は、右の表でチェックしよう。召喚魔法をはじめ、強力な武器や防具も作成できるので、大いに活用してほしい。また、魔法は複数作成することも可能だ。強力な魔法をいくつも作って主力メンバーに装備させるといいぞ。なお、表中の×は失敗（ダメージを受ける、HP小回復など）の組み合わせなので、間違って実行しないように注意しよう。



▶サモナイト石を集めて、魔法や装備品を大量生産しよう!!

アイテム名	サモナイト石				
	機	鬼	霊	獣	無
王道リング	鉄パイプ	竹刀	カイザーナックル	巨人の斧	×
かっこいい釣り具	×	×	×	×	×
金のロザリオ	鉄パイプ	白ツール	オーロランジェ	ノヴィスアクス	聖母プラーマ
黒塗りのオカリナ	プチメテオ	ブラックラック	オーロランジェ	アイアンクロー	ロックラッシュ
黒鎖の腕輪	鉄パイプ	竹刀	パラ・ダリオ	ボワソ	エビルスパイク
ゴールデンルアー	×	×	×	×	×
サングラス	レイエッジ	シチセイ	ブラックラック	シチセイ	プチメテオ
ジャンクボード	ガスロイド	竹刀	ペーパーナイフ	巨人の斧	ブラスター
銃弾のペンダント	リーサル	×	白ツール	×	×
テキサスのマスク	プチメテオ	苦無	チェンソウ	ロックラッシュ	巨人の斧
鉄人コントローラ	ギガオフェンサー	ガスロイド	ビームロイド	アーマーチャンプ	白銀の胸当て
天使辞典	×	×	オーロランジェ	×	聖母プラーマ
忍秘伝・陰	ヘタレイヤー	装束・裏雅	ボワソ	ノヴィスアクス	×
破魔札	鉄パイプ	鬼神斬	鬼神斬	ノヴィスアクス	×
百獣の冠	鉄パイプ	竹刀	怒りの鉄拳	ペトラミア	ラムダウン
封忍呪札	鉄パイプ	カムイの短刀	×	×	ブラックコート
預言書666	イビルファイア	エビルスパイク	デヴィルクエイク	エビルスパイク	イビルファイア
GKTSKUⅡ	ゴーストショット	×	ビームロイド	×	×

アクセサリ入手方法

アクセサリは、ショップ、イベント、戦闘（フリーバトルエリアも含む）で入手することができる。だが、ショップの品揃えとフリーバトルエリアは、ストーリーの進行に応じて変化し、イベントもそれぞれ発生時期が決まっている。そのため、アクセサリの入手時期は限られているのだ。しかも、そのチャンスを逃すと2度と手に入らないものも多い。ここでは今回の攻略範囲で入手できるアクセサリの効果、入手方法、入手時期を右の表にまとめてみた。ぜひ、この表を参考にゲームを進めてほしい。アクセサリは召喚魔法の作成に絶対に必要なので、1つたりとも見逃せないぞ。要チェック！

アイテム名	価格	HP	MP	STR	INT	VIT	DEX	LUC	入手方法
王道リング	0	−	−	1	1	1	1	1	第12話「街道」での戦闘に勝利する
かっこいい釣り具	0	−	−	2	−	−	−	−	第11話「商店街」でミニゲームをクリアする
金のロザリオ	0	−	10	−	−	−	−	−	フリーバトルエリア「死の沼地」での戦闘に勝利する
黒塗りのオカリナ	8000	−	−	−	−	−	−	−	第12話にショップで購入可能
黒鎖の腕輪	0	15	−	−	−	−	−	−	サイサリスの初期装備（第13話で仲間に）
ゴールデンルアー	0	−	−	1	−	−	−	−	第11話「商店街」でミニゲームをクリアする
サングラス	16000	−	−	−	4	−	−	4	第13話～第15話の間にショップで購入可能
ジャンクボード	0	−	−	−	−	−	−	−	第10話「鉄道線路」での戦闘に勝利する
銃弾のペンダント	0	−	−	−	−	5	−	−	第14話「光の異空間」での戦闘に勝利する
テキサスのマスク	8000	−	−	−	−	−	−5	5	第12話にショップで購入可能
鉄人コントローラ	0	−	−	−	−	4	−	−	第11話「死の沼地」での戦闘に勝利する
天使辞典	0	−	−	−	2	−	−	4	エルカの初期装備（第12話サブシナリオで仲間に）
忍秘伝・陰	0	−	−	−	4	−	4	−	第13話「北スラム」での戦闘に勝利する
破魔札	0	−	−	−	3	−1	−	3	第10話「鉄道線路」での戦闘に勝利する
百獣の冠	0	10	−	−	−	3	1	−	第13話サブシナリオ「リプレの～」での戦闘に勝利する
封忍呪札	0	−	−	−5	−5	−5	−5	−5	第13話「城門前」での戦闘に勝利する
預言書666	0	−	−	−	4	−	−	−2	第12話「廃工場」での戦闘に勝利する
GKTSKUⅡ	0	−	−	−	−	−	−	−	第13話「北スラム」での戦闘に勝利する

10話までのサブシナリオ

第10話までに発生するサブシナリオは、第5話サブシナリオ「復讐の森」。このシナリオは、第4話にガレフの森でスウォンと会話していることが発生条件となる。そのうえで、第5話でガレフの森へ移動し、スウォンとの会話で「なら、俺が手伝うよ」を選択すると、サブシナリオが発生するぞ。このシナリオをクリアすればスウォンが仲間になるので、絶対に条件を満たしておくこと。なお、シナリオクリア後は、再び第5話へと戻る。

第10話～第14話までのイベント＆サブシナリオの発生条件をチェック！

このゲームには、特定の条件を満たすと発生する隠しイベントやサブシナリオが数多く存在する。そこで、今回は隠しイベント＆サブシナリオにスポットを当て、発生条件を大公開!! 各シナリオごとに詳細を解説していくので、しっかりチェックしておこう。また、戦闘に勝利するためのコツやアドバイスもぜひ参考に!!





▲サブシナリオでは、新しいキャラが仲間になるぞ。

◀貴重なアクセサリをもらえるイベントも見逃すな！

第10話 迷走列車

第4話の南スラムと、第8話の工場区でウィゼルに会っていると、市民公園で再び登場する（サモナイトソードの入手条件の1つ）。また、第2話、第6話の商店街でアカネに会っていれば、広間でのアカネとの会話内容が変化するぞ。





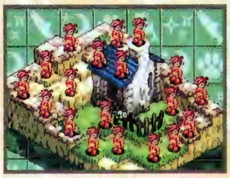
▲▶どちらも隠しイベントのフラグとなっているので、忘れずに見ておくこと。

攻略のススメ 15th.Battl

敵は、すべて戦士系なので、魔法使い系のキャラを中心に出撃させるのが得策。魔法使い系のキャラを守るように、戦士系を前線に立たせて進軍しよう。また、セシル、スタウト、ベルゴ、ラムダの4人は、いずれも強敵。まずは、2体～3体を誘導して広範囲の召喚魔法で大ダメージを与えておこう。そうすれば、あとは集中攻撃で楽に倒すことができるハズ。そのためにも、できるだけMPは温存しておくこと。また、マップは段差が多いので、地形をうまく利用していこう。

第11話 炎情の剣

自由行動時に商店街へ行くと、ミニゲーム「アカネの修行」が遊べる。これをクリアすると「かっこいい釣り具」が手に入る。失敗しても先の章で遊べるが、早めに入手したいなら、直前でセーブしておき、失敗したらロードしてやり直そう。なお、1回目の戦闘終了後にラムダ、セシル、スタウト、ベルゴの4人が仲間になるぞ。



▶どれが本物のアカネか見極めろ！

攻略のススメ 16th.Battle

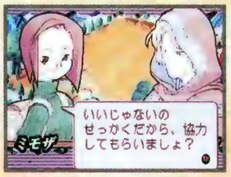
この戦闘では、沼（進入不可）を挟んで待機している弓兵と槍兵に注意。この敵は、沼越しに攻撃してくるので、こちらも魔法や弓兵タイプのキャラで応戦していこう。

17th.Battle

1回目の戦闘と同様、敵は障害物を挟んで攻撃してくる。マップは道が狭く、密集したところを狙われる危険性が高いので、先に敵を倒してから進軍するといいぞ。

第12話 蒼の派閥

第5話と第7話でリプレとのイベント（リプレの好感度が高いと発生）、第10話でアカネとのイベントを見ていれば、リプレとの会話が変化。また、第7話のアルバとの会話で「我慢～」を選択していれば、南スラムでの会話が変化するぞ。なお、サブシナリオの発生条件については、「瞳に映る色」を参照。



▶このシナリオでは、召喚師のミモザとギブソンが仲間に!!

攻略のススメ 18th.Battle

この戦闘は、主人公、ガゼル、ギブソンの3人で戦う。攻めの要はギブソンの魔法。彼が使うエビルスパイクで敵のHPを削り、主人公とガゼルの集中攻撃で1体ずつ倒そう。

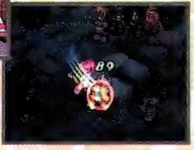
19th.Battle

自軍の初期配置は、マップ両端に4人ずつの2部隊に分かれる。両方の部隊に戦士系と魔法使い系のキャラをバランスよく配置し、魔法→集中攻撃を繰り返して敵を倒そう。

サブシナリオ 瞳に映る色

このシナリオの発生条件は、第8話の商店街（会話時は「追いかける」を選択）と、第9話の繁華街（台所→繁華街の順に移動すると発生）でエルカと会っていること。この2つの条件を満たして上流階級区へ移動すると、サブシナリオが発生。





▲▶このシナリオでエルカが仲間に!! 彼女はHPと攻撃力が高い戦士系のキャラだ。

攻略のススメ 20th.Battle

敵は3部隊で構成され、マップの左上、左下、右上に配置されている。ここは、それぞれの部隊を1つずつ撃破していく戦法がオススメ。ただ、それぞれの部隊に召喚師が1体ずついるため、うかつに近寄ると痛い目にあうのでくれぐれも注意すること。まずは、召喚師の正面にいる戦士系の敵を誘導し、魔法を使って倒そう。召喚師は、移動力の高いキャラで一気に近づき、直接攻撃で倒せばOK。順番的には、左下→左上→右上という具合に各部隊を撃破していけば、比較的楽に戦えるはずだ。

第13話 魅魔の宝玉

リプレの好感度が高い状態で広間へ移動し、「探してこようか？」を選択するとサブシナリオ「リプレの長い一日」が発生するぞ。なお、第13話が終了すると、自由行動を挟まずにそのまま第14話の戦闘へ突入する。装備や回復アイテムなどが不十分な場合は、この時点で買い揃え、万全の状態にしておこう。



◀「遊びに夢中～」を選ぶとサブシナリオは発生しない。

攻略のススメ 21st.Battle

敵は2体～3体で密集しているので、広範囲の攻撃魔法を使えば楽に倒せる。出撃メンバーにパートナーキャラ、ミモザ、ギリアムの3人を入れて、一気に勝負を決めよう。

22nd.Battle

この戦闘では、バノッサと2体の召喚師に注意！ いずれも強力な攻撃魔法を使ってくるので、先にヒポスなどの魔法で動きを封じておこう。あとは基本通りに戦えば楽勝だ。

サブシナリオ リプレの長い一日

シナリオの発生条件は、第13話で述べた通り。シナリオ発生後は会話イベントが進行し、そのまま戦闘へ突入する。ちなみに、このシナリオでのみリプレが仲間になるぞ。愛用の麺棒を手に戦う彼女の勇姿（笑）は、ファンならずとも必見!!





◀▲突然、消息を絶ったアルバたちを捜して走り回るリプレ。果たしてその結末は……？

攻略のススメ 23rd.Battle

この戦闘では、主人公とガウム、リプレの3人で戦うことになる。一方、敵はキムランとヘルハウンドが4体の計5体。ヘルハウンドは、さほど強くないので、この時点のレベルなら難なく倒せるはずだ。キムランは魔法が強力なので、ガウムに攻撃（MP減少の効果）させて魔法を使えない状態にしてしまおう。また、リプレのレベルではキムランと戦うのは危険。ここは、主人公とキムランの一騎打ちで勝負を決めよう。その際は、回復魔法用に主人公のMPを温存しておくのを忘れずに。

第14話 エルゴの叫び声

このシナリオでは、自由行動はナシ。会話イベントが進むと、そのまま戦闘イベントへと突入。この戦闘では、主人公たちの幻影と戦うことになるぞ。敵はかなりレベルが高いので、こちらもベストメンバーで戦いに挑もう！





▲▶主人公は、世界を守る存在"エルゴ"の力を受け継ぐ誓約者としての力を試される……。

攻略のススメ 24th.Battle

敵はレイドとエドスを除いて、全員が魔法を使ってくる。そのため、この戦闘では、沈黙の効果を持つブラックラックの魔法が重宝するぞ。主人公やパートナー、ギブソンにこの魔法を装備させ、こちらから攻撃を仕掛けよう。うまく敵の魔法を封じたら、あとは集中攻撃あるのみ！ 沈黙効果が切れる前に一気に倒そう。とくに、敵の主人公が使うデヴィルクエイクは、効果範囲が広く、威力も絶大。HPの低いキャラは、一撃で倒される危険性もあるので、絶対に使わせないように！

アジト3

基地運営のノウハウを伝授！　『アジト』シリーズ初心者も、読めば安心の2ページだ！

2/17 SLG　▶¥6,800　▶バンプレスト　▶MC（8ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

オレは西暦2000年2月現在、DPSライター陣のなかでも最も若いと思われる人間なので、このゲームに登場するヒーローおよび怪人のほとんどは、オレの生前に活躍なさっていたわけです。でも、オレが「ザボーガー基地ってザボーガーの顔型なんだぜ。秘密基地のくせに目立ちすぎ」とかいうと、絶対確実に「やっぱりキミは年齢偽ってるよね？」などといわれます。オイオイ、〝やっぱり〟ってなんだよ。疑ってたのか！　（青毛野郎）

新米司令官に贈る、最強秘密基地作成講座!!

TVの特撮番組に登場するような、秘密基地の司令官となって、基地を上手に運営しながら、敵組織の壊滅を目指すこのゲーム。しかし、その目的を達成するためには、基地の建設から運営、戦闘にいたるまで、覚えておかなければならないことが多い。そこで発売直前となる今回は、見習い司令官のために基地運営の基本を徹底攻略していくぞ。ゲームの流れに沿って解説していくので、『アジト』シリーズ未経験者も安心！　このページをしっかり読んで、きたるべき実戦の日に備えてほしい。もちろんシリーズのファンも、前作からの変更点をチェックだ！



◀勝つためには、基地そのものの守備力が問われるぞ。

諜報活動で財宝を入手せよ!!

諜報活動を実行すると、まれに発生する財宝発見イベント。その発生条件を大公開するぞ。これで発見率が大幅アップだ！

財宝イベントの発生条件

●毎月5の倍数日の15:00の判定時に、
①部隊のユニットレベルがステージ数×10レベル以上
②資金が50億以下
上記の条件を満たすと発生。



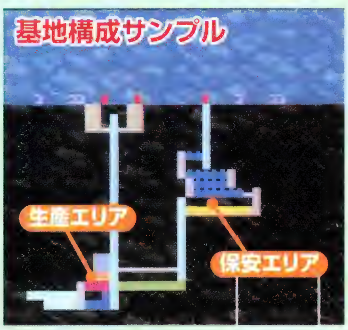
◀部隊数に余裕があるときは、必ず諜報を実行しよう。

LESSON 1 堅牢な基地を建設するための極意

ゲームを開始後、まず最初に行うことになるのが基地施設の建設だ。ここで考えたいのが、いかに守りやすい構造の基地を作るか、ということ。一度敵組織と戦闘状態になると、敵からの攻撃が断続的に続くことになる。基地自体の防衛力が低いと、敵の攻撃に耐えるのが精一杯になってしまい、いつまでたっても反撃に転じることができないのだ。

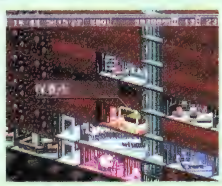
POINT 1 生産エリアと保安エリアを分けて建設するべし

基地施設は、大きく生産エリアと保安エリアに分けて建設していく。生産エリアには、司令室を中心に、研究室や工場など、生産に必要な施設を密集させて建設しよう。司令室は、安全性を考えて最下層部に設置するのがベスト。そして保安エリアは、侵入者を撃退するためのワナと保安室、保健室で構成する。重要なのは、このエリアを地上との出入口と生産エリアの間に建設すること。こうすれば、敵が進入したときに必ず保安エリアを通過するため、生産エリアに被害が出る前に撃退することができるのだ。



生産エリア
各施設は司令室近くに建設

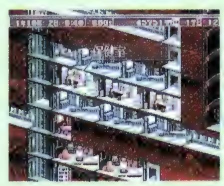
商品や小型ユニットの開発を行う研究室や、商品を生産する工場は、それぞれ博士（助手）と作業員が必要になる。彼らは司令室に待機しており、命令が与えられると作業場所へ移動を開始するのだ。このため、司令室の近くに作業場所を設置すれば、開発→生産がよりスムーズに行われるようになるぞ。



▲人員の反逆度を回復させる保養所も近くに設置しよう。

保安エリア
保安室とワナで守備固め

地上への出入口と保安室の間に、ワナを可能な限り設置して、保安室に着くまでにできるだけ敵戦力を減らすようにしよう。これなら、こちらの部隊のダメージを最小限に押さえることが可能だ。設置するワナは、ダメージ通路がオススメ。ワナで弱った敵にトドメを刺して、部隊のレベルアップを図ろう。



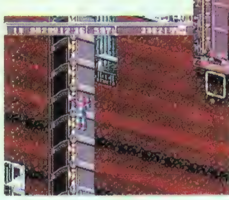
▲保安室の近くに保健室を作れば、すぐにダメージ回復が可能。

POINT 2 格納庫は地上近くに建設しよう

巨大ヒーローや戦艦などの大型ユニットを開発、配置することができる格納庫。ＴＶの特撮番組などのイメージで、地中深くに設置された格納庫から一気に地上へ射出！　といったシーンが思い浮かぶ。しかし、このゲームでは格納庫から地上まで射出されるスピードは一定なので、地上への距離が遠いほど出撃に時間がかかってしまうのだ。格納庫を設置するなら、スペースに余裕が生まれやすい生産エリアの上部がオススメだ。



▲この位置なら、敵が出現してからでも応戦できるぞ。



◀最下層に作ってしまうと、地上に出るころには……。

POINT 3 地上には百貨店と畑を

基地の運営には、施設の設置や研究費以外にも人員に毎月支払う給料や、体力を回復させるための食料が必要になるため、安定した収入と食料生産が重要になってくる。基地が完成したら、まず商品を販売する百貨店と食料を自給できる畑の設置をしておくといいだろう。



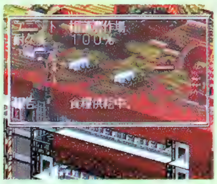
◀百貨店は、工場の生産能力に合わせて建設しよう。

LESSON 2 限られた資金を有効に使うのだ!!

ゲーム開始時の所持金は、そのほとんどが基地施設の建設に必要になるので、残った資金を有効に使わないと、すぐに資金不足に陥ってしまうことになる。また、毎月25日には基地の人員に給料を払わなければならず、気づかぬうちに破産することも多い。収支表であらかじめ支払う金額を確認しておき、所持金がそれを下回らないようにしよう。とくに、給料の高い悪側は注意が必要だぞ。

POINT 1 まず開発すべきものは何？

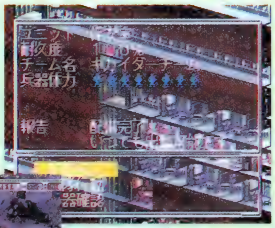
一番最初に開発しなければならないのは、収入を得るための商品だ。商品の開発費は高額なので、資金があるうちに優先して研究しよう。また、開発できる弾薬があったら、これも開発しておこう。ただし、弾丸の開発が完了するまでは、砲台を作らないこと。



▲食糧は畑で供給可能なので、開発は後回しでＯＫだ。

POINT 2 最初に作る兵器はコレだ!

最初、ヒーローなどの小型兵器は、ゴレンジャーやショッカーライダーなど、能力の上がる部隊編成が可能なものから作っていこう。また、大型兵器の場合、まず防衛用のロボットを作っておくと、突然攻め込まれても安心だ。



▲同じ作品に登場するヒーローや怪人を集めて編成すると、特殊な部隊編成になりやすい。



◀ロボットのほか、敵基地攻撃用には戦艦がオススメだ。

CHECK! 商品の売り上げが下がってきたら？

同じ商品を長期間販売し続けると、しだいに売り上げが落ちていき、最後にはほとんど売れなくなる。売れなくなった商品は、再開発すると再び売れるようになるぞ。また、バーゲンなどのイベントで売り切るのもいいだろう。



▲複数の商品をローテーションさせて、売り上げを維持しよう。

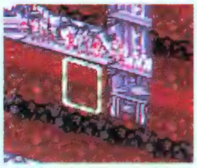
LESSON 3 有効な戦闘方法を覚えるべし!!

敵基地に攻め込む準備として、開発可能な兵器をすべて研究しておき、少しでも戦力を高めておく。それまでこちらから攻め込む必要はないぞ。前作とは違い、兵器はＨＰがゼロになっても、死なずに基地へ戻ってくる。また、戦いを重ねればレベルアップしていくので、ドンドン戦闘に参加させていこう。また、能力の上がる特殊な部隊編成を見つけておくと、戦いが有利になるぞ。

【攻撃編】敵の司令部をたたけ!!

POINT 1 必ず全部隊で攻撃しよう！

敵基地への攻撃は、全部隊を動員して行おう。バラバラに攻め込むと、攻撃と攻撃の合間に敵のＨＰが回復してしまい、敵司令室はおろか最初の保安室を突破することすら難しい。複数の部隊を１カ所にまとめて行動させたほうが、戦力アップにつながるぞ。



◀敵保安室の前で部隊を集結させてから突撃。

POINT 2 大型兵器でヒーロー・怪人を援護

ロボットや戦艦などの大型兵器は、敵基地内に侵入できないので、敵基地への攻撃は、ヒーロー（怪人）部隊が主力となる。そこで、大型兵器は援護として先に出撃させ、侵入部隊の邪魔になる砲台を破壊しておこう。こうすれば、侵入部隊が基地内まで、無傷でたどり着くことができるぞ。



▲怪獣は攻撃力が高く、ガンガン破壊してくれる。

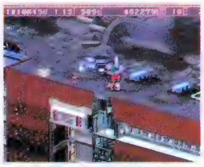


◀戦闘車両を使う場合は、自分で目的地へ誘導せよ。

【守備編】敵を基地に進入させるな!!

POINT 1 基地の入口をロボットで"ふさげ"！

ロボットや怪獣は、攻め込んでくる敵のヒーロー（怪人）部隊に対して、非常に有効な兵器だ。基地の入口に配置しておけば、侵入しようとする敵部隊をガンガン蹴散らしてくれるのだ。基地に侵入されることはまずないので、ゲームオーバーの心配もなくなるぞ。



◀飛行タイプだと下をくぐられてしまうぞ。

POINT 2 敵の巨大兵器は無視するのも手

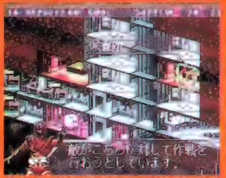
敵に攻め込まれたときに、最優先で倒さなければならないのが、基地内に侵入してくる、怪人やヒーローなどの小型兵器だ。逆に、ロボットや怪獣など、大型兵器は基地内に侵入できないので、対抗できる兵器がない場合は、無理に戦うよりも無視してしまったほうがいいだろう。



◀戦力が整っていれば、もちろん返り討ちだ！

CHECK! 悪側だけが行える「作戦」

悪側だけに用意されている「作戦」コマンド。このコマンドは、正義側の基地にさまざまな妨害工作を行うことが可能。また、正義側の博士を誘拐して、雇用することも可能。部隊数に余裕があるなら、積極的に作戦を遂行して、敵側にダメージを与えよう。



▲正義側の場合、敵の作戦は諜報活動を行うことで阻止できる。

どうしてもクリアできない人にちょっとズルい技

エレベータで出入口を２つ作り、司令室に近い方の出入口は閉めておこう。当然、敵は司令室から遠い出入口から基地に進入してくるはず。ここで、司令室に近い方のエレベータを伸ばして、出入口を開けてみよう。敵はその出入口を目指して道を戻りだすのだ。この法則を利用すれば、敵の動きを操れるぞ。



▲出入口の開け閉めで、連続でワナにかけることも可能。



◀地上をウロウロさせて、その間に砲台で攻撃！

アジト3

GI JOCKEY 2000

前作よりも難易度が下がり、親切設計な今作。
新イベントの条件など、有力情報をお届け！

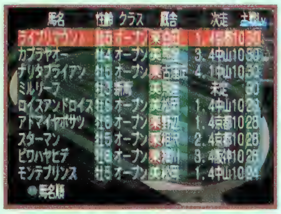
発売中 ACT	▶¥5,800 ▶コーエー
	▶MC（4ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

これは前作でもやっていたことなんだけど、ＲＰ（騎乗ポイント）が1000Ｐを超えたら、超有力馬の依頼がないかぎり、騎乗依頼画面で騎乗馬を決定しないほうがいいでしょう。まれに、騎乗依頼はされていないが騎手が決まっていない有力馬なんてのがいるので、そういう馬にＲＰで騎乗するという方法が有効です。超有力馬は軽く1000Ｐ超えますから、ＲＰが足りないなんてことも初期にはありますけどね。（３年終了時点で4780ＰもあるＨＡＬ）

これだけは押さえておきたい、基本ポイント＆イベント発生条件！

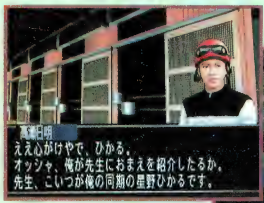
前作をベースに、新規イベントや最新の競走馬を追加した『ＧＩジョッキー2000』。このゲームは、他のジョッキーＡＣＴに比べて、騎手人生ＳＬＧとしての要素が強い。今回の攻略では、そのＳＬＧ的な部分はもちろん、勝利を目指す脚質別騎乗法も紹介していこう。前作よりも序盤が勝ちやすくなっているので、コツをつかめば１年目に最多勝の獲得も可能。世界に飛躍する騎手人生を楽しもう。



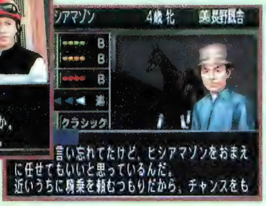
▲４年目ともなると、お手馬もすごいメンツになる。これが楽しくてね。

Point 1 基本は厩舎をこまめに回ること

デビューして２カ月以内（１年目３月１週〜４月４週）の間に、ライバル騎手の所属厩舎を訪れると、その厩舎の信頼度が10アップする。他にも有効なイベントが発生するので、厩舎巡りはこまめに行うようにしよう。



▲デビュー直後はこのイベントで信頼度を上げよう。



▼有力馬が所属する厩舎に行けば、こんなイベントも。

Point 2 距離適性とパラメータの見方

騎乗依頼を受けたら、まず出走レースの距離と馬の距離適性を確認したい。距離適性が合っていると、レース時に最初からポテンシャル（末脚に影響）のパラメータが高くなっている。逆に距離適性が合っていないと、ポテンシャルが低い状態で挑むことになる。ただし相当強い馬なら距離の壁を克服するので、あまり重視しすぎないこと。



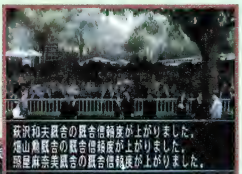
◀騎乗馬は、距離適性も含めて選ぶようにしよう。

Point 3 信頼度を上げる条件

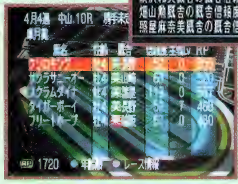
信頼度は、フリー騎手になる条件であり、またこれが高いとＲＰが安くなるというメリットがある。信頼度が上がれば、騎手経験値やＲＰも増えることにつながるので、常に意識しながらプレイしよう。信頼度が上がる条件は、①人気にかかわらず勝利したとき。②人気より３つ上の着順で５着以内に入った（例：８番人気以下で５着）とき。人気薄であればあるほど、信頼度の上がり幅は大きくなるので、人気薄の馬に騎乗するときはチャンスだと思って勝ちにいこう。



▲信頼度は、その厩舎の馬にしばらく騎乗していないと徐々に減少していく。信頼度を維持するためにも、偏りなく騎乗するようにしよう。ちなみに信頼度のＭＡＸは250。



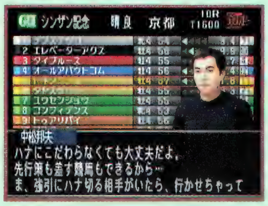
▶ＧＩに勝てば、ランダムで10厩舎の、信頼度がアップする。同様に、騎手経験値やＲＰも大幅アップ。



◀ＲＰを上げておくことも非常に重要。1000くらいためておかないと、ここぞというチャンスを逃すぞ。

Point 4 脚質に合わせた騎乗法をマスターせよ

各競走馬には脚質が決まっていて、これに合わせて騎乗しないと馬の機嫌を損ねてしまう。そうなると「かかる」という状態になって、ポテンシャルが上がらず、最終的には騎手の操作を受け付けなくなる。そうならないためにも、出走表の画面では、調教師のコメントを必ず聞いて脚質や気性を知ることが鉄則だ。また、ここに紹介している騎乗法は、各脚質の基本パターン。騎乗馬の強さや競馬場、展開などによって臨機応変にこなすことも必要だ。



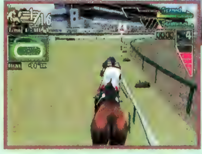
▲馬の多くは、複数の脚質を持っている。ここで必ず聞いておこう。

逃げ スタートダッシュ命！

逃げ馬は、スタートが一番重要。他にも逃げ馬が多くいる場合は、出遅れたらまず勝てないので注意。スタート直後は少し追ってハナに立ち、道中は手綱を絞ってスピードダウンしておく。そして残り600mぐらいから追い出しを始め、少し後続馬を引き離し、400mでＧＯサインだ。



▶スタートは全神経を集中して挑め。



◀ＧＯサインは、残り400mぐらいが基本だが、スタミナ次第では追い出しのタイミングを早めに。

先行 王道の先行抜け出し

逃げ馬が複数いて先行争いが激化すると予測される場合は、逃げ馬同様の絶好なスタートでもかまわない。しかし、逃げ馬不在の場合は多少遅れ気味にスタート。道中は２〜５番手をキープし、残り800mぐらいから徐々に進出。逃げ馬に引き放されないように追って、400mでＧＯ。



▶常に逃げ馬を射程圏に入れておくこと。



◀なるべくなら、残り500mぐらいで逃げ馬に並びかけておきたい。余裕を持っていると、逃げ切られることが…。

差し まくりで射程圏につけろ

差し馬は、ゲート内の左右の馬の遅い方に合わせてスタート。早すぎた場合は、スタート直後に手綱を絞ればいい。道中は中団の後ろぐらいをキープし、他馬に囲まれないように。残り800mぐらいからスパートし始め、先行馬をまくり気味にかわして、残り600m〜500mでＧＯ。



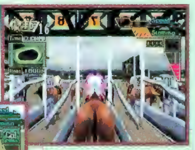
▶道中は外に出して、包まれないように。



◀残り800mになったら、追って追って追いまくる。残り700mを切ったら強引にまくり先行集団へ進出。

追込 出遅れ＆早めのスパート

まずは出遅れてスタート。一番最後にゲートを出るのが基本だが、これはレースの距離によって出遅れるタイミングを変えること。短距離は早め、長距離は他馬がスタートしてから１秒後ぐらいが目安。残り800m手前からスパートを始め、他馬をまくって600mでＧＯサイン。



▶出遅れは思い切りも大切。あせるとダメ。



◀追い込み馬の醍醐味は、ロングスパート。勝負根性がある馬ならインをつこう。馬群を割れることがあるぞ。

イベント 新規イベント盛りだくさん！ その発生条件をチェック！

新規イベントの多くは、プレイヤーに有利なお得イベント。期間限定のものもあるので、発生条件を把握してなるべく起こすようにしたい。4歳馬の主戦依頼イベントを利用すれば、有力馬をすべてお手馬にすることだって可能なのだ。

スタート時の所属厩舎と世代の関係

プレイヤーが所属する厩舎は、模擬レースの結果によって選べる厩舎が決まる。また、所属する厩舎によって、1年目の競走馬の世代が変化するので、右の表を参考にどの世代から始めるかあらかじめ決めておくといい。各厩舎の所属馬も考慮にいれたいところだが、自厩舎だからといって有力馬に1年目から乗せてくれるとは限らない。所属馬を当てにするよりも、まずは自分の腕を磨くことが大切だ。なお、関東より関西に所属したほうが有利な傾向がある。

▼所属厩舎は、自分が乗りたい馬や世代で選ぼう。でも近年は有力馬に関西馬が多いので、関西のほうが案外ラクかも。阪神や京都競馬場も乗りやすいし…。





▲相沢厩舎（模擬レース2着～6着の場合）でも、1年目に60勝。模擬レースに勝って一流の厩舎に所属する必要性はまったくないので気楽に。

●世代別代表馬

世代	代表馬
1世代	シンボリルドルフ
2世代	ミホシンザン
3世代	ダイナガリバー
4世代	タマモクロス
5世代	サクラスターオー
6世代	ウィナーズサークル
7世代	メジロマックイーン
8世代	トウカイテイオー
9世代	サクラバクシンオー
10世代	ビワハヤヒデ
11世代	ナリタブライアン
12世代	マヤノトップガン
13世代	エアグルーヴ
14世代	サニーブライアン
15世代	スペシャルウィーク
16世代	ナリタトップロード

●模擬レースに勝った場合

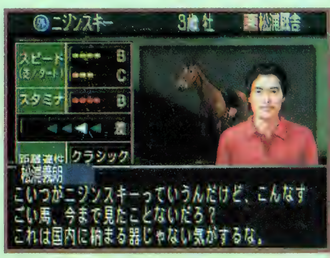
所属厩舎	開始世代	主な所属馬	
中松	スペシャルウィーク世代（15世代目）	エルコンドルパサー	サニーブライアン
		マイネルラヴ	ザカリヤ
山崎	サクラスターオー世代（5世代目）	サクラスターオー	サクラロータリー
		サクラチヨノオー	サクラホクトオー
小森	マヤノトップガン世代（12世代目）	ハギノリアルキング	チョウカイキャロル
		タヤスツヨシ	フサイチコンコルド
白田	サニーブライアン世代（14世代目）	ダンスパートナー	スギノハヤカゼ
		ゴーイングスズカ	スペシャルウィーク

●模擬レース2～6着の場合

所属厩舎	開始世代	主な所属馬	
西川	サニーブライアン世代（14世代目）	エアジハード	グラスワンダー
		ツクバシンフォニー	タイキシャーロック
照屋	スペシャルウィーク世代（15世代目）	シンコウフォレスト	メジロドーベル
		セイウンスカイ	ウメノファイバー
松浦	ウィナーズサークル世代（6世代目）	オグリキャップ	オサイチジョージ
		ダイタクヘリオス	カミノクレッセ
相沢	サクラバクシンオー世代（9世代目）	ナイスネイチャ	ニシノフラワー
		ベガ	ノースフライト

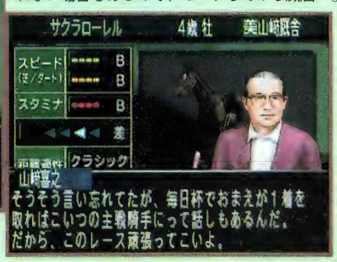
厩舎期待の3・4歳馬紹介イベント

毎年1～2月に厩舎（信頼度60以上）へ行くと、その厩舎の有力3歳馬、3～4月に厩舎（信頼度70以上）へ行くと、その厩舎の有力4歳馬が紹介される。特に重要なのは、3～4月の4歳馬紹介。対象となるのは主戦レベル7以下の馬で、紹介されると主戦レベルが一年に9（主戦一歩手前）まで上がる。これを利用すれば、有力4歳馬をすべてお手馬にできる。



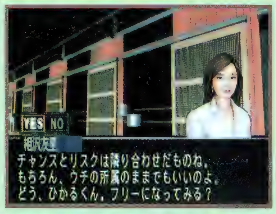
▲3歳馬紹介は、紹介されるだけでメリットはない。なお、このイベントは週に1度だけ。

▼これも週に1度だけ。お目当ての馬が紹介されない場合もあるので、セーブしてから厩舎へ。



フリー宣言イベント

▶断るなんてもってのほか。素直にフリーになるべし。



◀フリーとして、他地域に移動できるのは7月2週から。



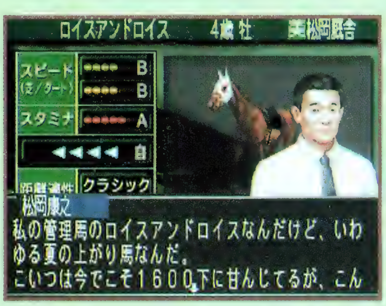
フリー騎手になるには、①2年目の7月1週以降、②騎手経験値が5000以上、③信頼度100以上の厩舎が3つ以上、という3つの条件をすべて満たせばＯＫ。断ることもできるが、フリーになれば関東・関西の厩舎を自由に行き来できるので、絶対にフリー宣言するべきだ。覚えておきたいのは、フリーになっても自分が所属している地域は変わらないということ。これは実際の競馬でも同じで、関西でデビューしたらフリー後でも関西所属となる。所属地域はＷＳＪＳの出場条件とも関係するので、うっかり忘れないようにしたい。

一度フリー宣言を辞退すると

フリー宣言を一度断ると、騎手経験値10000以上、信頼度150以上の厩舎5つ以上で、再びフリー宣言のチャンスがある。断ると、2度とフリーにはなれない。

夏の上がり馬の主戦依頼イベント

7月～9月の間に信頼度80以上の厩舎を訪問すると、その厩舎所属の能力はあるが低迷している4歳馬（下級条件馬）を紹介してくれることがある。このイベントが起こると、いきなり主戦になれるのでお得。また、10月～12月には、同様のイベントとして低迷している有力な3歳馬を紹介してくれる。



◀このゲームには、不思議と下級条件でウロウロしている有力馬が多い。夏になったら、競走馬一覧でチェックしてみては？

記念勝利数達成イベント

通算10勝、20勝など、メモリアル勝利を達成すると発生するイベント。まず10勝と20勝達成時は、厩舎の有力馬をお手馬にでき、その後は50勝ごとのメモリアル勝利で、リーディング上位の騎手のお手馬に乗ることができる。これは他騎手のお手馬を奪うチャンスなので、有効に活用したい。



◀ここで他騎手のお手馬に乗っておけば、次走も騎乗依頼がある可能性大。騎乗馬を選択するときは将来性も考えて選ぼう。

WSJS出場イベント

ゲーム中最難関のＷＳＪＳ（ワールドスーパージョッキーズシリーズ）出場イベント。これは、11月3週時点で所属地域のリーディング2位以内であれば、出場するかどうかの打診がある。開催は12月1週だが、前作とは違って、ＷＳＪＳに出場してもそれ以外の阪神のレースに出られるようになった。



◀当日はＷＳＪＳ以外のレース（阪神3歳牝馬Ｓなど）にも出走可能。前作では出走できなかったので、回避した人も多いはず。

ジェットでGO!

攻略第1回目ということで、「基本」を完全にマスターするためのコツを教えるぞ！

発売中	▶¥5,800 ▶タイトー
SLG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（4ブロック）、「ジェットでGO!」コントローラ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

俗に言う「フライトシミュレーター」と、「ジャンボジェット運転ゲーム」である『ジェットでGO！』とでは、いったい何が違うのか？　それはやはり、お客様を乗せて運ぶ「旅客機」であるということに尽きるのでは。つまり、〝速い！・強い!!・カッコイイ!!!〟ではなく、〝安全・確実・快適〟が重要であり、それこそが究極にスマートな運転技術だということだ！　う～む、何か同じようなことを免許センターで言われたような気が…。　（雅）

操縦技術を向上させる基本的心得を伝授!!



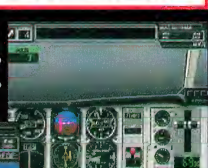
今回は、フライトにおける3つのパート、「離陸」「巡航」「着陸」の中から、〝ここはしっかりと押さえておきたい！〟と思われるポイントをピックアップ。各ポイントで、ミスをなくすための基本テクニックを伝授しちゃうぞ。これらをマスターすれば、ジェット機パイロットとしての腕前がレベルアップすること間違いなし！

フライト決行 でも、その前に…　覚えておきたい予備知識編

本格的なフライトを始める前に、予備知識として知っておくと、ちょっとだけためになる情報を教えておこう。〝攻略〟としてはさほど重要ではないことだが、ジャンボジェット機の操縦を〝楽しむ〟という点においては、頭の片隅で覚えておいてもらいたい情報だぞ。

視点を変えることによって生まれる利点と難点

コクピットビューは、実機を基にしてあるだけに、計器が非常に見やすい。ただ、機体によって計器の配置が異なるのがネック。機体とその周辺との位置関係がわかりやすいのがジェットビュー。このジェットビューから機体の表示をなくしたのがクリアビューで、視覚的に目安となるものが少ない、上級者向けの視点になっているのだ。





◀▲攻略的には、機体の挙動が把握しやすいジェットビュー（左）が初級者向けの視点だろう。パイロット気分を味わいたいのであれば、断然コクピットビュー（上）がオススメだ。

機体の性能差による操作感の違いは？

やはり、最も小型である「J-AIR」が、比較的小回りが利くので扱いやすい。また、大型になるほど最高速度も上がるため、操作は同じでもタイミングが異なってくる。クルーズモードでの飛行距離も含め、「J-AIR」は初級者向け、「B747」が上級者向けの機体と言えるだろう。



◀最初は、この「J-AIR」で操作感を覚えよう。

操作はオートマとマニュアルのどっちがいいか？

結論から言えば、間違いなくマニュアルがいい。というのも、マニュアルで操作できるラダーが、非常に便利だからである。「操作に慣れるまでオートマで～」というのもいいが、できれば、最初からマニュアルで挑戦してもらいたい。



▶このぐらいの方向転換ならラダーのみで十分。

離陸の心得

助走開始後は一発勝負！ ベストのタイミングを覚えよう

飛び立つまでは天候や風の影響などは関係ないため、細かい操作をあまり必要としない。そのぶん、というわけではないが、タイミングが重視されるぞ。

滑走路進入（※）　惰性でゆっくりと進入せよ

路面を走る感覚は車と同じようなもの。しかし、重量が段違いなため、車のようにピタリとは止まれない。そのことを念頭に置いたうえで、ゆっくりと慎重に走らせること。まず、スラストレバーを上げて10Ktまで加速。その後、スラストレバーを少しずつ下げながら減速していく。最後は、惰性のみで滑走路の中央まで進み、向きを調整してからブレーキをかけて停止する。



▶スラストレバーを、だいたい15%前後まで上げる。



▲少しずつ速度を落としていき…。



▶中央で一旦停止。途中で止まってしまった場合は、スラストレバーを10%まで上げて軽く加速する。

離陸タイミング　目標速度と速度表示に注目

「Vr」のアナウンスに合わせてもいいが、より完璧なタイミングを狙うのならば、目標速度と速度表示の計器を見て合わせよう。計器が見にくい機体の場合は、ジェットビューに切り替えて、正確な目標速度を確認。機体によって目標速度と加速性能が異なるが、速度表示をしっかりと見ていれば大丈夫だ。



◀大型機になるほど、加速性能は高くなるが、速度表示は十分見切れるレベルのはず。

上昇角度　滑走路との間隔を目安にする

だいたいの目安となるのは滑走路との距離。離陸したら一気に上昇を続け、コクピットビューなら窓枠内から滑走路が見えなくなるあたり、ジェットビューなら計器のピッチ角表示が10度にさしかかったあたりで上昇をやめる。多少の機体差はあるが、これでピッチ角が15～20度あたりで止まるので、あとは水平儀を見ながら誤差の微調整をかけてやればいい。





◀▲このあたりまで上昇したところで✚キーを放すと、ピッチ角は15度のあたりで止まる。「TAKE OFF」の文字が表示される前に放しておかないと、完全にオーバー。

※…滑走路進入の操作があるのは、「B747」を選択したときのみです。

巡航の心得

コマンドバーを見ながら常に微調整 急激なバンク、ピッチは絶対に×

とにかく、機体を飛行ルート（以下、ND）に合わせること。こまめに調整をしておけば、エアポケットや積乱雲などといったトラブルにも対処しやすい。

イベント　イベントパネルの出現はある程度予想可能

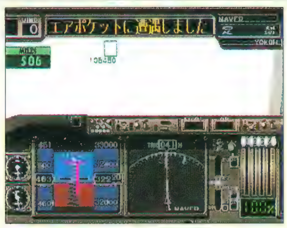
操作中に突然出現されると、ミスの原因にもなりうるイベントパネル。これに冷静に対応するには、出現するシチュエーションを覚えてしまえばいい。旋回で機体が傾くときには「シートベルト」。夜間になったら「毛布」といった具合に、たいていのイベントは事前に予測できるぞ。



◀ウェイポイントを通過したあとに最大旋回。きっと、「シートベルト」のイベントパネルが出現するだろう。

ピッチ角　機首の上下は少しずつ行うように

エアポケットや積乱雲に遭遇すると、高度が大きく乱れてしまう。このとき、急いで目標高度に戻ろうとしてピッチ角を急激に変えてしまうと、マイル数が減点となる。要は、ウェイポイント通過までにNDに戻っていれば問題はないので、ピッチ角10度程度の傾きで少しずつ目標高度に戻しながら、左右へのズレも調整していけばいい。



◀NDは少しぐらい外れても大丈夫。ゆっくりと戻ろう。

バンク角　NDから外れても、あわてて機首を傾けない

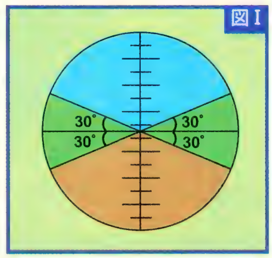
旋回角度が大きい場合の旋回中には、飛行ルートがNDの表示から大きく外れるうえに、ショートカットポイントがなかなか見えてこない。このとき、あせって機体を大きくバンクさせたりするとマイル数減点だ。バンク角は30度前後がベスト（図Ⅰ参照）。この角度で旋回すれば、図ⅡのルートAのような感じで旋回ができる。バンク角の調整が難しいと感じた場合は、図Ⅱに示したルートBのような感じで旋回するのもいい。ウェイポイントの手前で、軽く外側に膨らんでから通過することで、バンク角20～25度程度の緩やかな旋回でも曲がりきれるのだ。あとは、高度を下げすぎないようにしていれば、いずれショートカットポイントが見えてくるはずだ。

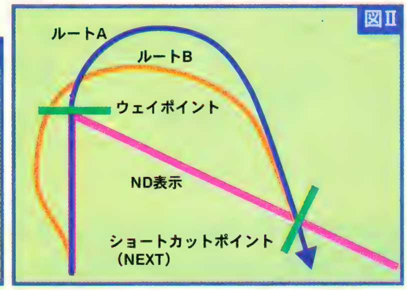


◀高度は、若干高めにしておいたほうがいい。



▶バンク角を30度で固定し、高度を調整する。





着陸の心得

高度、速度、角度をすべて同時に調整 見た目の感覚より、計器を信用すること

背景を見た感じでは滑走路に真っ直ぐ向かっているようでも、計器を見るとけっこうズレていたりする。距離感による錯覚に惑わされないようにしよう。

下降 その1　コマンドバーとNDを頼りに方向を合わせる

着陸の直前まで、背景を見る必要ナシ。むしろ、余計なので見ないほうがいい。とくに、天候によって視界が悪いときは、滑走路がほとんど見えなくなるので、コマンドバーとNDのみで操縦するクセをつけよう。



▶視界は全面まっ白。背景はなんの目安にもならない。



◀夜間の着陸は、かなり近づかないと滑走路が見えてこない。

下降 その2　スピードを目標速度まで徐々に下げる

まずはフラップを下げる。次に、スラストレバーを50～70%まで下げて速度を落とす準備をする。あとはブレーキをかけて速度の調整。着地までに目標速度に達していればいいので、とりあえず少しずつ速度を下げていき、滑走路が近くなったところで一気に減速して、目標速度に近づけよう。



▶スラストレバーを下げすぎると、エンジン出力不足に。



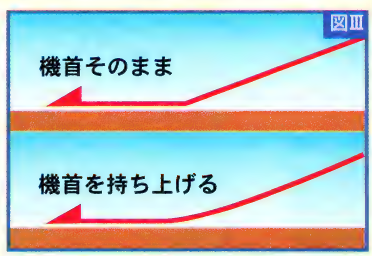
◀目標速度より少し速めぐらいの速度をキープしておく。

下降 その3　滑走路横の「PAPI」を目安に着陸

滑走路の脇に備え付けられた白と赤のランプ。これは「PAPI」という装置で、接地位置の目印と高度表示を兼ねている。これの表示が常に「白白赤赤」となる高度で降下し、「PAPI」のすぐ横に接地できればベストの着陸となる。また、着陸の瞬間に機首を若干持ち上げることで、滑らかな着陸になることも覚えておこう（図Ⅲ参照）。



▶高度が高いと白が増え、逆に低いと赤が増える。





▲着陸した後は、すぐさまスラストレバーを0%まで下げてブレーキだ。

停止　オーバーランにならないように方向を正す

滑走路に対して真っ直ぐに着陸できたのであれば問題ないが、ナナメに着陸してしまった場合は、オーバーランにならないよう方向修正が必要となる。ブレーキをかけていても、しばらくは走り続けるので、停止するまでの間に機体の向きを真っ直ぐに正そう。



▶ここまできたら空中で制御しきるのは不可能なので…。



▲着陸したあとに、機体が滑走路からはみ出さないようステアリングを切ってフォロー。

ワイプアウト3

独特の浮遊感と圧倒的なスピード感が気持ちいい、未来型レースを制しよう!!

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、NC、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

海外生まれのRCGには、日本人の感覚だと「こんなの、RCGにはいらないんじゃない？」と思えてしまいそうな突き抜けた遊び心が盛り込まれていることが多い。この『ワイプアウト3』もまたしかり。しかし、こんな〝突き抜けっぷり〟があるからこそ、海外産RCGには、遊んだときに一種独特の気持ちよさがある。RCGの奥深い爽快さを持つ国産RCGと、突き抜けた爽快さを持つ海外RCG、キミはどちらが好みかな？　（城イドム）

未来型のレースを巡る攻略ポイントと隠し要素を総チェック!!

未来カーF7200GPのパイロットになって、独特の浮遊感を持った〝走り〟が堪能できる『ワイプアウト3』。今回の攻略では、シリーズのファンはもちろん、今作から遊び始めた人でもこのRCGをドップリ楽しむのに役立つ情報をドーンとお届けしていくぞ！　ちなみにF7200には、任意の場所で一定時間、急加速をかけられるハイパーターボという機能も搭載されている。ターボの使用時間にはリミットがあるが、この使用時間ゲージはピットで回復可能なので、ピットインも積極的に活用してみよう。ピットインのロスタイム以上に、ハイパーターボの効果は絶大なので、利用しない手はないのだ。



◀シリーズ恒例の加速グリッド。通過するだけで、加速力が得られるのだ。



◀ハイパーターボで急加速。使用可能な時間は画面下のゲージで確認できる。

性能&操作テク解説　未来のマシンF7200を使いこなそう!

F7200には、ほかのRCGにはあまり見られない特殊な機能がいくつか見受けられる。そこで、ここでは最初から使える4台の中でも、最高速と操作性に優れた1番のお勧めマシン、PIRHANA-Aを使い、その機能と使い方の数々を徹底的に解説していくことにしよう！

ロケットスタートで一気に飛び出そう

GOサイン前の⊗ボタン連打でアクセルゲージ70%前後をキープ。「GO!」を聞いた瞬間、⊗ボタンを押しっぱなしに。



▲GOサイン前、アクセルゲージを70%にあおって…。

▼「GO！」で⊗を押し始めてロケットスタート！

エアブレーキの活用法

エアブレーキは、車体の左右の好きなほうに制止力を発生させられる便利な機能だ。急な右カーブでは、✚キー右に加えて右エアブレーキ（R2ボタン）も併用すれば、コーナリングがグッと楽になるぞ。ちなみに、急ブレーキをかけたい場合には、右エアブレーキと左エアブレーキを同時にかけよう。



▲特に、高速でコーナーに突入する場合はエアブレーキが大切。

▶✚キーだけの場合よりも曲がりやすく、ロスも少なくてすむ。



船首の上げ下げでスピードをアップ

登り坂　船首を上げて接触を回避

登り坂では、普通に走行するとマシンの先端が地表をかすって減速してしまう。そこで、坂を登るときだけは船首を上げよう。

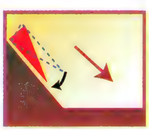


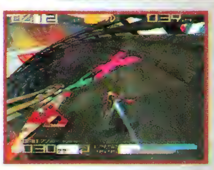


◀登り坂は、✚キー下を押しながら走行だ。

下り坂　船首を下げてガンガン加速

下り坂では、船首を下げよう。じつはこのほうが加速力がアップして、より高速で走れるのだ。



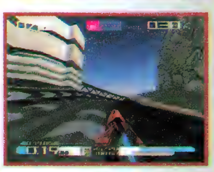


◀下り坂では、✚キー上を押しながら走るのが基本なのだ。

ジャンプ時　船首を下から上に向け直す

ジャンプからの着地は、船首を上げて行おう。こうすることで、着地するときの減速を軽減できる。





◀船首を上向きにして着地すれば、着地後のバウンドも回避できるのだ。

各種ウエポンを効果的に活用

全11種類のウエポンが使用可能。ここでは特に便利なウエポンをピックアップして使い方のコツを紹介。

壁に注意－Muiti-Missiles-

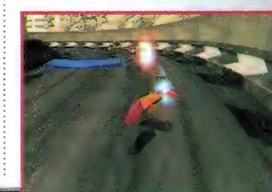
敵マシンをロックオンするミサイルも、壁に阻まれては役に立たない。相手を視界に捉えた場所で発射するようにしよう。

使いどころを選ぶ-Auto Pilot-

自動操縦機能の作動中は、速度が落ちてしまう。直線路で使ってもムダなので、複合コーナーなどの走りにくい場所で使おう。

使い方を工夫 -Mines-

道幅の狭い場所で使ったり、加速グリッド上に配置すると効果的。道路を斜めに突っ切りながら使用し、道の端から端まで浮遊機雷で埋めつくす作戦もグー。



◀敵を追い抜いた直後に使っても効果抜群。

※1）隠しトラック・チームは、VECTOR、VENOM、RAPIER、PHANTOMの各クラス内で独立して存在しています。そのため、全クラスで隠しトラック・チームを選択したい場合には、それぞれのクラスで条件を満たしていく必要があります。

隠し要素チェック 7つ+αの隠し要素も見逃すな！

ゲーム中に用意された主な隠し要素をドーンと紹介しよう。なんと、入力するだけで隠し要素が出現するチートコードも掲載しているので隠し要素を今すぐ見たい！ という人は見逃せないぞ。なお、チートコードはデフォルトネーム設定（options→GAME SETUP→DEFAULT NAME PLAYERONEで選ぶ）か、ネームエントリー時に入力しよう。

1 新たな4チームが登場

singleraceモード内で、最初から選べる4チームすべてで優勝すると、5番目のチームが出現するぞ（トラックはどこでもOK）。こうして新たに出現したチームを使って優勝することで、さらに新しいチームが登場する。最終的には全4チームが追加されることになるぞ（P.92欄外の※1参照）。

チートコード
CRAFTS

新チームのマシンの性能一覧

チーム名	加速性	最高速	耐久性	操作性
QIREX [RD]	4	4	3	2
AG-SYSTEMS	3	4	2	3
ASSEGAI	3	3	2	5
ICARAS	1	5	2	3

扱い易さNO.1 ASSEGAI



▲最高速はイマイチだが、ハンドリングは良好。初心者にお勧め。

上級者注目!! ICARAS

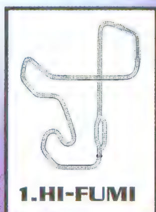


▲加速力が低い反面、最高速度はピカイチ。タイムアタッカー向け。

2 4つのトラックでさらなる戦いが始まる

singleraceモード内で、最初から選べる4トラックすべてで優勝すると、5番目のトラックが出現する（チームはどこでもOK）。こうして新たに出現したトラックで優勝することで、さらに新しいトラックが登場する。最終的には全4トラックが追加されることになるぞ（P.92欄外の※1参照）。

チートコード
ALLTRACK



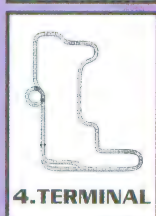
▲キツめのコーナーが多いトラック。道幅が狭い、2つ目のトンネルに要注意。



▲ワンサカ登場する連続コーナーを、どれだけ直線的に走れるかがポイント。



▲全7カ所の直角コーナーが最大の難関。思いきってインに切り込んでいこう。



▲ダラダラとした下り坂が多いのが一番の特徴。船首の制御が勝負の決め手だ。

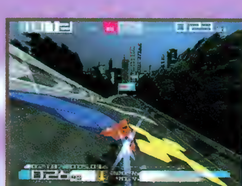
3 グングン加速していけるオーバルトラック

singleraceモード内でPHANTOMクラス（右上の4を参照）を選び、8トラックすべてで優勝すると、F7200を上回るスピードでレースが楽しめるオーバルトラックが2つ出現する（チームはどこでもOK）。壁に接触したり、攻撃を受けたりしなければ無限に加速していく、特別仕様のマシンでレースに挑んでいくぞ。



オーバルトラックでは、最高速に優れた専用マシン（全チーム性能は共通）で走れる。





▲た円形のショートトラックをカッ飛ばしていく。

▲直線路でいかに加速できるかが、攻略のカギ。

4 上級者なら必見のPHANTOMクラス

singleraceモード内でRAPIERクラスを選び、8トラックすべてで優勝すると、PHANTOMクラスが選択可能になる（チームはどこでもOK）。マシンのコントロールが困難なほどの猛烈なスピードが魅力。

チートコード
PHANTOM



▲このスピード感と迫力を、実際に遊んで味わってみよう。

5 challengeモードに挑戦しよう

singleraceモード内の8トラックすべてで優勝すると、challengeモードが追加されるぞ（チーム、クラスはどれでもOK）。このモードには、race、time、weaponの3つのchallenge（課題）が全8トラックそれぞれに用意されている（計24課題）。この課題の満たし具合によって金、銀、銅メダルがもらえるぞ。さらに、全24課題すべてで金メダルを獲得すると、前出の3課題を複合したcombo challengeが追加されるのだ。ちなみに、各課題で使用するマシンはあらかじめ決まっているぞ（クラスは存在しない）。

race challenge
7車のライバルマシンとともに、順位を競う。全トラックとも、1位で金、2位で銀、3位で銅のメダルを獲得できる。

time challenge
ウエポンの出現しないトラックでのタイムアタック。メダル獲得の条件は、目標タイムをクリアすること。

weapon challenge
7車のライバルマシンとともに走り、ウエポンで破壊したマシンの数を競う。メダルは目標破壊数のクリアで獲得。

combo challenge
目標の順位、タイム、破壊マシン数が、メダル別に設定されている。複合課題だけに難易度かなり高いぞ。

6 tournamentモードで優勝を目指せ

singleraceモード内で、いずれかのクラスの8トラックすべてで優勝すると、tournamentモードが遊べるようになる（チームはどこでもOK）。このモードでは1戦ごとに、1位（ゴール時の順位）に10P（Pはポイント）、2位に6P、3位に4P、4位に3P、5位に2P、6位に1Pが与えられ、全8戦終了後に総合ポイントの高さで勝敗が決定される（使用するマシンは自由に選べる）。選べるクラスはVECTOR、VENOM、RAPIERで、RAPIERで優勝すると、PHANTOMクラスが選べるように。

チートコード
ALLTNT

7 絶対見たいPROTOTYPESモード！

singleraceモード内でクラスを1つ選択し、8トラックすべて、8チームすべてで3位内に入るとPROTOTYPESモードが追加される。このモードで遊べるトラックは、それぞれのクラスに1トラックずつ用意されていて、最高で4トラックを出現させることができるぞ（クラス、使用マシンは自由に選べる）。



▲使用マシンも、このモード専用のスタイリングになっている。

+α まだいろいろあるチートコード

隠し要素を即座に呼び出せるチートコードは、このページの中で紹介している4つのほかにも、いろいろと隠されているぞ！ 気になる人は、自力でアレコレ探してみよう！



▶とあるチートコードを使うと、加速グリッドが白に！

▼なんと、マシンが小型化してしまうコードもあるのだ！



WILDROID9 ワイルドロイド9

捕らえられた７人の仲間の力も借りながら、悪の親玉カーンの野望を撃ち砕こう!!

発売中	▶¥5,800 ▶SCEI
ACT	▶MC(1ブロック)、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このACTでは、圧搾機（？）に敵を押し込んでミンチにするといった、考えようによっては残虐極まりないシーンが目立つ。でも、実際のプレイ中には、敵の死にざま（リアクション）が、どことなく愉快に描かれていて、むしろ笑いを誘う演出として完成している印象さえ受ける。本来は眉をひそめるシーンを笑いの場に変えてしまうのも、海外のゲームクリエイターならではのセンスがなせるワザなのかもしれない。（城イドム）

「E・アーム」を使いこなし宇宙の平和をとり戻せ!!

洋ゲーならではの魅力が満載のACT、『ワイルドロイド９』。楽しい仕掛けと演出がいっぱいのこのＡＣＴを存分に楽しんでもらうため、このページでは快適にプレイを進めるのに役立つ攻略をお届けするぞ。ちなみに、ワープ装置（バイオロイドが出現する装置）が作動して下降してきたとき、ベックスがその真下にいると、缶詰にされてミスになってしまう。覚えておこう。

操作の基本「E・アーム」の使い方

使い方1 地面に叩きつける

敵に向かってＥ・アームを使うと、相手を捕捉することができる。これだけでは敵にダメージを与えられないが、捕捉状態で✚キーの左右を操作すれば、敵を地面や壁に叩きつけて倒すことができるぞ。ほかにも、コンテナなどのオブジェをＥ・アームでつかんで、敵に叩きつける、なんて手もある。状況に応じて使い分けてみよう。



▶敵をつかんだら、右に左に振り回せ！

応用1 障害を消す

行く手には炎などが立ちふさがっている場所もあるけれど、そんな障害には、Ｅ・アームで捕まえた敵を叩きつけることで消せるものもあるぞ。なお、何回か叩きつけないと消せない場合もあるので要注意。



▶この炎は敵を叩きつければ消せる。

使い方2 前方に運ぶ

Ｅ・アームでオブジェや敵を捕まえながら歩けば、その捕捉対象物を運搬できるぞ。特定のステージで出会う仲間の中には、Ｅ・アームを使って運ばないと救出できない者もいるので覚えておこう。なお、捕捉中の敵にダメージを与えずに段差などを移動したい場合は、✚キーの右上（または左上）を押しながらジャンプすればOK。



▶カギの運搬時にも、Ｅ・アームを使おう。

応用2 通り道を作る

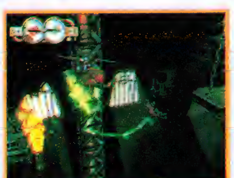
ポイズンレイク（毒水）などの特殊な落下ポイントでは、敵を運んで突き落とし、その死体を足場にできる。また、トラップによっては、（運搬中の敵を使い）敵がトラップにかかった隙に抜けられるものもあるぞ。



▶水中に突き落とした敵を足場に進め！

使い方3 ぶら下がる

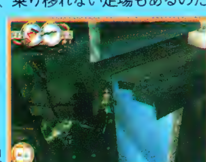
特定のオブジェ（スイング・ポイント）には、Ｅ・アームを引っかけられる。Ｅ・アームを引っかけたらそのままぶら下がり、✚キーを左右交互に入れればターザンのようなアクションができるぞ（降りたい場合は◯ボタンを放す）。意外なオブジェがスイング・ポイントになっている場合もあるので、地形はよく観察しながら進もう。



▶中にはヘリ型のスイング・ポイントもある。

応用3 Ｅ・アームの延長

ちょっと気づきにくいが、Ｅ・アームでぶら下がっている状態で✚キーを上下に入れると、Ｅ・アームの長さが調整できる。Ｅ・アームを伸ばした状態で✚キー左右を使わないと、乗り移れない足場もあるのだ。



▶Ｅ・アームを伸ばせば移動もしやすい。

難所攻略 全14面の難関をチェック

4面 CRATERSCAPE 中ボスへの攻撃法

写真の中ボスはE・アームで捕まえることはできないけれど、中ボスが球状の爆弾を大量にばらまいてきたときに反撃ができるぞ。爆弾の中には１個だけ不発弾が混ざっているので、それをE・アームでつかんで、頭上に掲げよう。



▲中ボスは不発弾に触れ、勝手にダメージを受ける。

8面 BEAST ENGINE 仲間の助け方

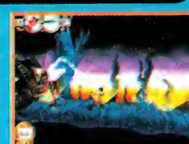
仲間のマックシーンの救出には、ワイルドビースト（✚キー下で乗り込み、✚キー上で降りる、⊗ボタンでジャンプ、○ボタンで噛みつき、◎ボタンでブレス攻撃）が必携。３カ所にあるカゴ（写真）を噛み砕くことで救出できる。



▲マックシーンは、３カ所に分解されて幽閉中。

10面 CRYSTAL MINE 仲間の導き方

仲間のクリスタルを導くには、①必要に応じてライトをあてる、②足場を確保、③彼女に危害を加える敵を排除、④ローラーキングを足止めする（敵２匹をあてがう）、という４点が重要！



◀ブレス・アームは○ボタンで、打ち下ろされるぞ。



▲ローラーキングに、敵を巻き込ませよう。

13面 PALACE KARN 仕掛けを見抜け

このステージには、捕捉したバイオロイドを引っかけられる特殊なオブジェがいくつか隠されている。一見そうとは思えないものが多いので、しっかりチェックしていこう。中でも、右下の写真のオブジェは、敵の引っかけ方がわかりにくい。敵を捕捉したまま右下の写真の場所まで運び出し、✚キー下を押せばOKなのだ。試してほしい。



▲このローラーには、ぶら下がれるのだ。



◀針状の突起に敵をぶつければ、横の足場が動くぞ。



▲画面右の突起に、敵を押しつければOK。

14面 VEX VS. KARN ダメージの与え方

ボスが右手（または左手）を伸ばしてきたときにE・アームを使うと、この巨体を捕まえられる（足で踏みつけてきたときは捕まえられないので注意）。捕まえた状態で✚キーの左右で、ボスにダメージを与えられるぞ。



▲ボスが手を伸ばしてきたときが反撃のチャンス。

ポップンミュージック3 アペンドディスク

アーケードで人気のシリーズ最新作が、早くもPSに登場!! ポップなノリで楽しもう!!

発売中 ETC	▶¥2,800（アペンドディスク） ▶コナミ ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（4ブロック）、専用コントローラ対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

アーケードの新作が早くもPSで!! と書くとありきたりだけど、実際早いですね。さすがアペンドディスク。『ポップン3』は1日1コインが日課だったので、約1カ月で元が取れる価格設定もありがたいです。この調子で『4』、『5』と続いてくれると嬉しいんだけどネ。『beatmania』や『DDR』みたいな、PS版オリジナルのアペンドディスクの登場にも期待できそう。それまで『3』の新曲を特訓してます。（黒猫@）

48曲弾きこなす!! そのために必要なのはコレだネ!!

この『3』に収録されている曲は、全部で48曲。このうち43曲は、最初からプレイすることが可能だぞ。1度でもプレイした曲は「フリー」や「トレーニング」で練習できるようになるので、まずは「アーケード」モードで全曲出すことを目標にしよう!! 今回は、その隠し曲5曲の出現条件を一挙公開。まず全曲出現させてから、1曲1曲のレベルを上げていこう。なお、どうしてもうまくプレイできないという人は、使用ボタンを減らすことをオススメする。とにかく、〝習うより慣れろ〟なのだ!!



◀「アーケード」の5つのモードを制覇しよう！



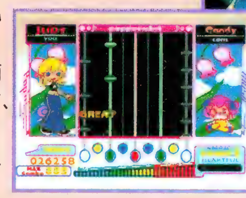
▶全曲をフリーモードで出現させるのが最初の目標。

楽しく弾くのが一番だネ!! コントローラの扱い方講座

『ポップン3』をプレイするうえで、最初の、そして最大の難関になるのが専用コントローラ。初心者はまず、ボタンの配置を覚えることに専念しよう。9つのボタンは左右対称に色分けされているので、1色ずつの組み合わせで覚えていくといいぞ。またボタンは軽く触れる程度でOK。両手の指をすべて使って、流れるように「ブラインドタッチ」ができれば理想的だ。



▲5つボタンから特訓開始!! 少しずつ慣れていこう。



◀ゲームで音楽を〝奏でる〟快感が味わえるぞ!!



隠し曲は5曲! その出現条件を一気に公開

普通にプレイするだけではなかなか登場しない、5つの隠し曲の出現条件を大公開!! これで全48曲の、完全制覇に挑戦しよう。さらに『ポップン』初心者のために、合計プレイ時間による出現条件も公開するぞ!! どうしてもうまくできないという人は、「アーケード」をひたすらプレイしてみよう。時間をかければ必ず出現するぞ。



▶自信のない人は、オプションで難易度を1に下げてプレイしてみよう。

ステージ3 LOVELY

難易度

▼「ギターポップ」の上位曲!? 愛らしい旋律が魅力。

まずGREAT率80%以上というのが難関。クリア後の表示で成績を確認しながら、成功するまであきらめずに挑戦しよう。



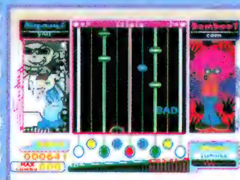
- ステージ1で「ギターポップ」を選択し、GREAT率80%以上でクリアする。さらにステージ2で「ラウンジ」をクリアすると、ステージ3に登場。
- 「アーケード」モードを3時間以上プレイする。

ステージ3 JUNGLE

難易度

▼超ハイテンポな、難関曲の1つ。上級者向けの曲だ。

よほど弾き慣れた曲でも、MAX100コンボは至難の技。幸い選曲は自由なので、一番得意な曲で繰り返し挑戦してみよう。



- どの曲でもいいから、ステージ1か2でMAXコンボ100以上を記録すると、ステージ3に登場する。
- 「アーケード」モードを3時間30分以上プレイする。

ステージ2 POSITIVE

難易度

▼前向きな感じの非常に明るい曲。思わず歌声も!?

出現条件が一番簡単な曲。要は黄色（LR）ボタンのキャラ選択機能を利用して、一番得意な曲をクリアするだけでいいのだ。



- プレイヤー選択画面で、男のキャラを選んだら女のキャラが登場するステージ1を、女なら男キャラのステージ1を選べば、ステージ2で登場（※1）。
- 「アーケード」モードを2時間以上プレイする。

ステージ3 BOYS

難易度

▼ノリノリのアイドル系。ただし難易度は高いので注意しよう。

こちらも比較的簡単。適当な男キャラで「アキバ」、「モンド」などを選択すれば、初心者でも容易に条件を満たせるはずだ。



- プレイヤーキャラに男を選択して、ステージ1、2ともに担当が男の曲でクリアすると、ステージ3に登場する。
- 「アーケード」モードを2時間30分以上プレイする。

ステージ3 PRELUDE

難易度

▼勢いのいいフレーズの連続。こちらも勢いで挑戦!!

条件が細かい。どちらもコンボが伸びないと条件が満たせないので、かなりの腕が必要になる。コンボの特訓が必要かも!?



- チャート（※2）の「アバンギャルド」の得点が85000点以上で、ステージ2の「クラシック3」を90000点以上、MAXコンボ40以上でクリアすると登場。
- 「アーケード」モードを6時間以上プレイする。

※1……例えばプレイヤーキャラクターに女の子を選択してゲームを始めた場合は「アキバ」を、男の子で始めた場合はそれ以外の曲（「ギターポップ」、「マジカルガール」、「カントン」、「ロカビリー」、「キュート」）を選んでクリアすれば、ステージ2に登場する。
※2……チャートは、スタート画面の「レコード」の中にある曲別の記録のこと。

NEUES（ノイエス）

各行動によるパラメータの増減を公開！　これを参考に、効率のよいスケジュールを組もう！

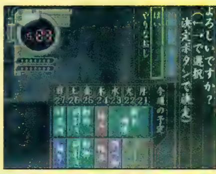
発売中 SLG	▶¥5,980　▶エスコット ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略で公開している以外にも、エンディングは存在する。とはいえ、下記の4つのエンディングに比べれば、その条件は決して難しくないので、繰り返しプレイしていれば、全エンディングにたどり着けるだろう。それでも、「全然わからん」という人のために、ちょっとだけアドバイス。説明書にも書いてある通り、〝森の仕事はキッチリとやっておけ〟ってこと。あとは、セーブ&ロードを駆使すれば…（やや邪道）。（雅）

これで完璧！パラメータ調整法!!

ストーリーが進むにつれ、選択できる行動が増え、スケジュールの組み立てが難しくなってくる。そこで今回の攻略では、説明書には載っていない、各行動によるパラメータの増減をすべて掲載。さらに、難しいと思われる4つのエンディング条件を公開。これらを参考にすれば目指すエンディングが見られるだろう。



◀これで、スケジュールの組み立ては楽勝！

CHECK

特に条件が難しいと思われる4つのエンディングを大公開。【】内に提示したパラメータの数値は、各条件を満たすのに最低限必要な数値だ。ちなみに、2年目の2／18の時点で、どの条件も満たしていないと、バッドエンドだ。

END Ⅰ………樹になる

①4／2～4／29の間に「教会の手伝い」→レナに出会う。【愛情25、気力30】
②4／21～5／28の間に、「教会の手伝い」→レナの母親と会話。【愛情40、知識30】
③7／2～8／6の間に「教会の手伝い」レナが教会に来てないことを確認。その後、「口出ししないほうがいい」を選択。【感性40、愛情80】
④7／18～9／10の間に「教会の手伝い」→レナ宅に行く。【感性40、愛情80】
⑤8／7～9／16の間に「教会の手伝い」→卵を投げられる。【愛情80】
⑥9／17～10／7の間に「森の仕事」のうちどれか1つ→アンが山火事を目撃する。アンの証言をもとに、「法的処置を取る」を選択。
⑦10／29～11／11の間に「教会の手伝い」→兵士にからむレナを見る。
⑧12／24～12／30の間に、神父が逮捕されるのを見る。【知性90、感性90、愛情80】
⑨2年目の2／9までに、「植物間引き」か「動物間引き」を13回以上実行。

END Ⅱ………黒衣の男に連れ去られる

①3／5～4／22の間に黒衣の男の訪問を受ける。
②3／19～4／29の間に「研究所へ」→黒衣の男がアンを訪ねてくる。
③5／19～6／3の間に「研究所へ」以外の「森の仕事」。黒衣の男がアンを訪ねてくる。
④9／10～10／8の間に「研究所へ」以外の「森の仕事」。再び黒衣の男が訪ねてくる。
⑤2年目の2／9までに、「植物間引き」と「動物間引き」を両方とも10回以上こなす。その後、「人間になれない」か「応えない」のどちらかを選択。

ENDⅢ…レカルシと旅に

①レカルシとの友好度を上げていく。すると、旅に出るレカルシを、アンがうらやましがる。このときに出る選択で、「方法を教える」を選択する。

ENDⅣ…天使になる

①END Ⅰ～Ⅲの条件を満たしていない。
②2年目の2／18までに、「女将の手伝い」を18回以上こなしている。
③2年目の2／18までに、「植物間引き」と「動物間引き」を両方とも6回以上こなす。
【全パラメータ200、森の開発215】

各行動によるパラメータの増加

スケジュールは、同じ行動が連続しないように組むのが基本。「休み」は、週に1回程度で十分だが、ストレスや疲労度が30以上に達したら、週2回に増やすように。プログラムコアは、1週間の行動がすべて成功すれば、ユニコーンが持ってきてくれるぞ。また、「研究所へ」以外の森の仕事をするときは、サイアスとアンのスケジュールを同じにするようにしよう。これで、必ずサイアスが同行してくれるので、効率よくパラメータを上げることができるのだ。

	仕事内容	同行者（場所）	成功or失敗	体力	気力	知識	感性	魅力	愛情	疲労度	ストレス	森の開発
森の仕事	植物調査	サイアス	成功	2	0	3	1	0	1	15	9	2
			失敗	2	0	3	-1	-2	0	21	15	1
		なし	成功	3	-1	4	0	-1	0	15	9	2
			失敗	3	-2	3	0	-3	0	21	15	1
	動物調査	サイアス	成功	2	-2	3	1	2	1	15	9	2
			失敗	2	1	1	-2	0	0	21	15	1
		なし	成功	3	-1	2	0	-1	1	15	9	2
			失敗	3	0	1	0	-3	0	21	15	1
	樹木補修	サイアス	成功	2	2	2	1	0	4	12	6	2
			失敗	0	-2	-1	0	-2	-1	15	16	1
		なし	成功	2	1	1	-2	-1	4	10	6	2
			失敗	0	0	2	0	-2	2	14	10	1
	植物間引き	サイアス	成功	2	3	3	-1	-1	-2	6	6	4
			失敗	3	1	2	-1	-2	-2	8	10	2
		なし	成功	4	4	2	-2	-2	-2	6	6	4
			失敗	4	1	2	-1	-2	-3	10	10	2
	動物間引き	サイアス	成功	2	4	2	0	-2	-2	6	6	6
			失敗	2	4	2	-2	-2	-4	6	10	2
		なし	成功	2	4	2	-2	-2	-2	6	6	6
			失敗	2	4	2	-2	-2	-4	6	10	2
	研究所	なし	成功	1	0	3	-1	0	0	6	8	0
			失敗	0	0	2	-1	0	0	10	12	0
手伝いの要望	女将の手伝い	なし	成功	2	3	-1	0	3	2	6	9	0
			失敗	0	3	-2	0	0	2	21	15	0
	ステージ	レカルシ	成功	1	0	-2	4	4	0	6	6	0
			失敗	0	0	-4	2	4	0	10	10	0
		なし	成功	0	0	-2	2	4	0	6	6	0
			失敗	0	0	-4	2	4	0	10	20	0
	教会の手伝い	なし	成功	2	2	-3	2	-1	3	9	10	0
			失敗	0	3	-3	0	-2	4	15	30	0
	病院の手伝い	なし	成功	3	1	2	-2	2	2	12	10	0
			失敗	1	2	1	-2	-1	1	15	30	0

	仕事内容	同行者（場所）	成功or失敗	体力	気力	知識	感性	魅力	愛情	疲労度	ストレス	森の開発
練習・創作活動	歌の練習	サイアス	成功	-1	-2	0	4	3	0	3	6	0
			失敗	0	-1	0	1	1	0	4	8	0
		レカルシ	成功	-1	-2	0	4	3	0	2	10	0
			失敗	0	-1	0	1	2	0	5	8	0
		なし（家・森）	成功	-1	-2	0	2	3	0	2	6	0
			失敗	0	-1	0	1	1	0	4	8	0
		なし（町）	成功	-1	-2	0	2	3	0	2	2	0
			失敗	0	-1	0	1	1	0	4	3	0
	踊りの練習	サイアス	成功	-1	1	-2	2	1	1	10	3	0
			失敗	-1	0	-1	-1	2	0	11	5	0
		ユニコーン	成功	-1	1	-2	2	3	1	11	2	0
			失敗	-1	0	-1	1	1	0	10	4	0
		なし（家・町）	成功	-1	1	-2	2	1	1	10	3	0
			失敗	-1	0	-1	-1	1	0	11	5	0
		なし（森）	成功	-1	1	-2	-2	2	1	10	4	0
			失敗	-1	0	-1	-1	1	0	11	5	0
	作曲活動	サイアス	成功	-1	4	-3	3	2	0	9	9	0
			失敗	-3	3	0	1	1	0	6	15	0
		なし	成功	-1	3	-2	3	1	0	10	9	0
			失敗	-3	3	0	1	0	0	5	15	0
	作家活動	サイアス	成功	-2	2	4	1	0	0	8	9	0
			失敗	-3	3	3	0	0	0	3	12	0
		なし	成功	-2	1	5	0	0	0	9	9	0
			失敗	-3	2	2	0	0	0	3	12	0
	画家活動	サイアス	成功	2	3	-3	2	1	1	8	9	0
			失敗	-3	3	0	3	0	0	10	15	0
		なし	成功	2	2	-3	4	0	1	9	9	0
			失敗	-3	3	0	3	0	0	10	15	0
勉強・家事	研究	サイアス	成功	1	2	5	-1	-1	-1	12	12	0
			失敗	-1	-2	3	-1	0	-1	6	9	0
		なし	成功	1	2	3	0	-1	-2	6	6	0
			失敗	-2	-2	1	0	0	-1	2	6	0
	調べ物	サイアス	成功	0	2	2	0	-1	0	9	9	0
			失敗	0	-1	3	0	0	0	3	12	0
		なし	成功	1	2	2	0	0	-1	9	9	0
			失敗	0	1	2	0	0	-1	3	12	0
	家事	サイアス	成功	-1	0	-1	2	4	1	6	6	0
			失敗	1	0	0	-1	-1	1	6	5	0
		なし	成功	-1	0	-1	1	2	2	4	6	0
			失敗	1	0	0	-1	-1	1	4	8	0
休み		なし	成功	0	1	0	0	1	0	-25	-20	0
			失敗	-1	-1	1	1	1	0	-20	-20	0
病気		なし	―	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-8	-8	-2



ついにできたを。
KOEI
アタマからツマサキまで、キミのセンス次第。
ポップ&キュートなおしゃれゲー。
ファッションエンタテインメント
That's QT
ザッツキューティ
プレイステーション版:4,800円
NOW ON SALE
Oh! QT!
ストリートの流行、お好みどおりに。
WOW!
★流行の発信はあなたのショップから
★"流行"のフクザツ系を表現!
インタラクティブ・テイスト・システム
街をゆくキャラのキビシイ視線にチェックされまくり、ニューモードが誕生する!
モード最前線のショップをめざせ
★ストリートでイメージをキャッチ!
キャッチ・イメージ・システム
ショップのアイテムは全部キミのオリジナル! なんと33,000種類をデザイン可能!
CATCH!
★ドキドキ! ライバルデザイナーと
ファッションバトル!
It's a Battle!
GAME BOY COLOR
アンジェリークがお菓子作りで大活躍!
おいしいお菓子をいっぱい作ってステキな彼に食べてもらおう!
スウィートアンジェ
Sweet Ange
ゲームボーイ版 3,980円 発売中


ついにできたを。
koei
競馬ゲームなら
コーエー!
2000年競馬、
華麗にオープン!!
楽しい仕掛けがいっぱいの
新感覚エンタテインメントサイト!
GAME CITY
“ゲームシティ”誕生
http://www.gamecity.ne.jp/
NOW OPEN!
アクセス、そしてクリック
新作ゲーム情報はもちろん、ゲームの無料ダウンロード、
インターネットショッピンク、ファンのための掲示板サービス etc...あなたもゲームの都市に住んでみませんか


◎最新の騎手人生、君の手に。
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
2000
リアル&ダイナミックなレーシングアクションが、早くも最新データに対応!ダート国際GIの創設など2000年の競馬番組を導入、競馬ファンの記憶に新しい1999年の4歳世代も新たに追加。さらに「ウイニングポスト」の対戦データをトライアルモードで使用可能!
絶賛発売中
プレイステーション版/価格:5,800円
●DUALSHOCK対応 キャラクターデザイン©かどた ひろし
[攻略本]
ジーワンジョッキー2000 ハイパーガイドブック
価格:1,200円
自分で育てた馬に騎乗できるのは
ウイニングポスト～ジーワンジョッキーだけ!
ウイニングポスト 4 プログラム2000
ウイニングポスト 4
ウイニングポスト 3 プログラム'98
ウイニングポスト 3
ジーワンジョッキー2000
ジーワンジョッキー
※『ウイニングポスト 4 プログラム2000』及び『ウイニングポスト 4』を除く
『ジーワンジョッキー』、
『ジーワンジョッキー2000』の
トライアルモードで『ウイニングポスト』シリーズの
対戦データを使用可能!君の愛馬に騎乗できる!!
◎新たに沸き上がる感動とドラマ。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
プログラム2000
ウイニングポスト
競馬ロマンの真髄が早くも新プログラムに対応!さらにアドマイヤベガ、テイエムオペラオー、ナリタトップロードなど99年のGIで活躍した名馬が続々登場! 自分で好きな種牡馬を作成できる種牡馬エディタ搭載。
3月23日発売予定
プレイステーション版/価格:6,800円
キャラクターデザイン©かどた ひろし
PocketStation対応
障害レースのアクションゲームが楽しめる!
競馬ゲーム初!
東京優駿(日本ダービー)
※画面は開発中のものです。
[関連書籍]
ウイニングポスト通信 Vol 1〜3/価格:各980円

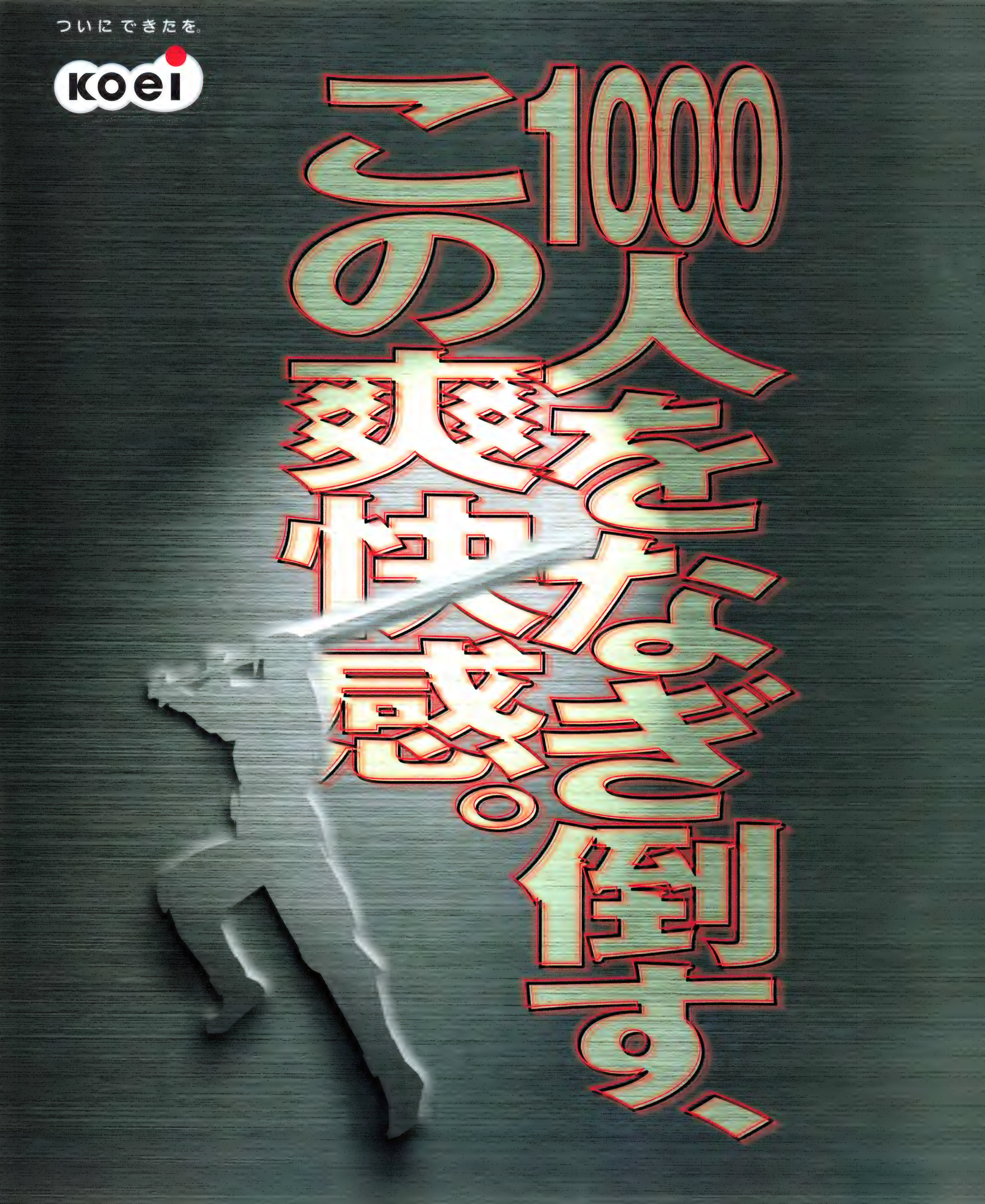

ついにできたを。
Koei
決戦
KESSEN
PlayStation 2初のDVDソフト!
3月4日発売予定
リアルタイムシミュレーションゲーム
PlayStation®2版(価格未定)
DVD ROM
プロデューサー
シブサワ・コウ
決戦


DVD-ROMだから実現できる驚異のリアルタイムSLG！
プレイステーション2が秘める
真のパワーが、ここに爆発！
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたぞ。
Koei
麻雀大会III®
ミレニアムリーグ
ミレニアムリーグに参加しようぜ！
発売記念キャンペーン
全自動麻雀卓や豪華賞品が
当たる！当たる！
折り紙つきの最強最速！
「麻雀博物館」全面協力


3月4日発売
PlayStation® 2版
価格:4,800円(予価)
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
●世界で唯一［麻雀博物館］〒299-4502 千葉県夷隅郡岬町中原1-2 TEL.0470-87-8886
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


ついにできたを。
koei
1000人をなぎ倒す、
この爽快感。


SHIN・SANGOKUMUSOU
三國
真
無双
PlayStation®2
価格未定
タクティカルアクション
今春発売
NO RESALE
Produced by ω-Force OMEGA
株式会社コーエー

電撃PS コロシアム

今回のテーマ
[やり込み]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀ちょっと前にいただいた、千堂ライさん（茨城県）のおハガキ。頑張って達成した成果の報告はいつでも大歓迎。募集の対象は記録だけじゃないのだ。

「DPSコロシアム」のコーナーでは、読者がPSゲームで叩き出してくれた記録を、1年365日、いつでも受け付けているぞ。今号ではいよいよ『GT2』や『XI [sái] JUMBO』といった人気ゲームの募集種目が、しめ切り直前の大詰めを迎える。中間順位記録や特別集計部門の記録なども大々的に発表する予定なので、ぜひ参加してみてね！

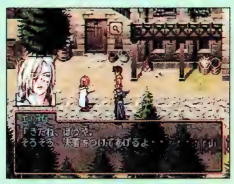
熱意や思い入れいっぱいの〝やり込み記録〟を大紹介

当コーナー「DPSコロシアム」では、ゲームにかける熱意さえ込められていれば、どんなスタイルの記録や報告でも受け付けている。そんなこのコーナーのコンセプトも読者の間にすっかり定着したようで、ベストタイムやハイスコア以外のハガキも毎日たくさん送られてくる。今回はそんな中でも、〝やり込み記録〟をテーマにしたハガキにスポットを当て、人一倍ゲームが好きな読者の情熱を紹介してみたいと思う。

幻想水滸伝Ⅱ　努力の結晶、パーフェクトクリア

河本優子（兵庫県）・萩原こずえ（神奈川県）

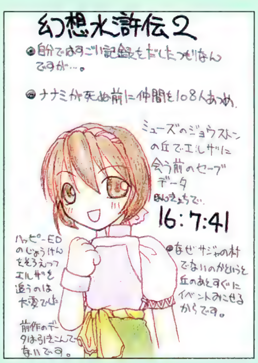
河本さんと萩原さんは、どちらも『幻想水滸伝Ⅱ』の大ファン。普通にクリアするだけでは満足しきれず、下のようなパーフェクトとも言うべきエンディングを達成した。2人とも、パーフェクトに挑戦してはみたものの、達成が可能かどうか想像もつかなかったとのこと。好きなゲームだからこそ、あえて自力でそれが可能かどうか確かめてみたという、その情熱を評価したい。



▲お2人の記録はどちらもメモリーカードで確認ずみなのだ。



◀河本優子さんから届けられた記録申請ハガキ。攻略本の情報を信じてあきらめてしまった人が多い中で、まどわされなかったのもすばらしい。



◀こちらは萩原こずえさんのハガキ。十分、スゴいぞ！　その達成の喜びをハガキを通して分かち合えるのも、このコーナーならではのもの。

テイルズ オブ ファンタジア　コツコツ築いたレベルMAX

木透雅幸（新潟県）

『TOF』でパーティ全員のレベルをMAXにした木透さん。所要時間は180時間、8,000以上のエンカウントの末に達成されたという、まさに根性の勝利と呼ぶにふさわしい大記録だ。こういった地道な努力をコツコツとできるのも、ゲームへの愛あってこそ。



◀木透雅幸さんのハガキ。これだけやり込みながら「まだやり足りない気がします」とは！

スターオーシャン セカンドストーリー　全エンディング制覇

かびきのこ（佐賀県）

この記録、達成そのものはそう難しくない。でも、自分なりのゲームへの情熱を追求している、その姿勢がすばらしい。情熱さえあるなら、どんな好記録と比べても、見劣りするなんてことは決してない。自分が持つゲームへの愛に、自信を持とう！

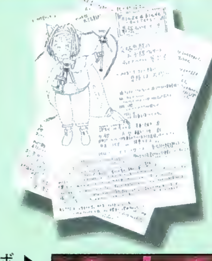


◀かびきのこさんのハガキ。「こんなのこのコーナーに送るべきじゃない」と書いているけど、心配ご無用！　こんな報告も大歓迎なのだ。

Blaze&Blade Busters　育てつくしたスーパーキャラ

丹下裕介（大阪府）

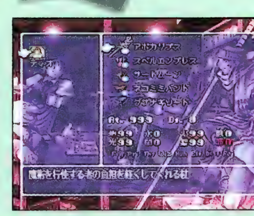
『Blaze＆Blade Busters』で、キャラをトコトン強化してくれた丹下裕介さん。彼が丹精こめて育てた魔法使い（女性）は、キャラの能力のみならず、強化できる武器もすべて最強状態にしてあるという、筋金入りの最強キャラ。達成記録はもちろん、その内容を詳細に記したレポートも印象的だった。



◀丹下さんは、やり込み内容を解説したレポートを送ってくれた。本当にありがとう！



▶キャラの各種能力もこの通り。向かうところ敵なし、という感じだ。



▶キッドの宿屋のストックボックスにも、鍛えあげた武器がズラリと並ぶ。

[〝やり込み記録〟は記録のレベルよりもプレイにかけた情熱がポイント！]

やり込み記録の見どころは、記録そのものよりも、そのプレイにチャレンジしてくれた、プレイヤーの意気込みに秘められている。「DPSコロシアム」とは単なる記録の競争だけでなく、「僕はこれだけがんばりました」とか「私はこんなにゲームが好きなんです」といった、自分のゲームにかける気持ちを披露する場所でもあるのだ。これからも、この手の報告は機会あるごとに発表していくので、何かしらコダワリあるプレイをした人は気軽に報告してほしい。

Vol.131オリジナルグッズプレゼント当選者：バドの人形・磯崎憲義（東京都）。※たくさんの応募、ありがとう!!

★そのほかの記録募集情報●『ＧＴ２』で「Single Player」の「Dirt Trial」にて「Pikes Peak Downhill」でのゴールタイムを競う。ハガキには『ＧＴ２（ルール②）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。●『ＧＴ２』で「Single Player」の「Time Attack」にて「Motor Sports Land」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。ハガキには『ＧＴ２（ルール③）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。※どちらの種目も、車種、セッティングは自由。しめ切りは３月20日消印有効まで。記録の確認はメモリーカードで行う。

オリジナルグッズ披露宴

ケダモノたちのヌイグルミ

コブン０号（埼玉県）



ポリタンやお姉さんと一緒に、いつもDPS誌面を盛り上げてくれているケダモノたち。今回紹介するのは、そんなケダモノたちをモデルにした、高さ約8cmのヌイグルミだ。トボけた雰囲気もそのままで、かわいらしいことこのうえないぞ。

希望者にプレゼント

このヌイグルミ３体を、それぞれ希望者１名ずつにプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに「郵便番号、住所、氏名」と「希望するケダモノの色」を明記して、下の係まで応募しよう。

送り先➡「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り➡2月25日の消印まで有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時のハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという夢のようなアイテムなのだ！

コーナー参加者は左の欄外参照！

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品も随時募集中だ。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮影しよう）に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちなど」をそえて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ろう。返送を希望する場合には、返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書きそえよう。採用者にはもれなく粗品をプレゼント。

正式募集の紹介 キミの記録を募集中!!

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。イラストや当コーナーへの意見を付けてくれてもいい。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ″申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

急げ！ グランツーリスモ2

ルール　「ARCADE MODE」での「Single Player」の「Time Attack」で「M idfield Raceway」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。車種、セッティング、使用コントローラは自由に選んでOK。

申請記録　『GT2（ルール①）』と明記して「記録/使用車種/使用コントローラ」を書こう。P.106の欄外の募集種目でも記録を待っているので、そちらの参加もよろしくね!
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

募集中 ときめきメモリアル2

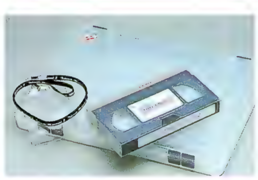
ルール　ミニゲーム「MELTING POINT」でスコアを競う。なお、「金魚すくい」や「スペースリングファイター」でも、いずれ募集をかける予定なのでお楽しみに。

申請記録　『ときめき２（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。なお、ミニゲームの出し方を知りたい人はVol.132のP.63を参照。
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

サイン入り色紙ほか特別賞品を用意！

この種目では、上位入賞者に写真の『ときめき２』グッズと、声優さんの直筆サイン入り色紙をプレゼント！



◀クリアファイル、ストラップ、販促テープの３点セット。

急げ！ ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ

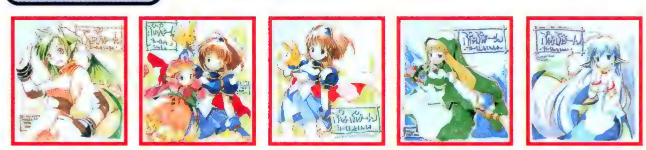
ルール　「サバイバルモード」で時間無制限にて、勝ち抜き人数を競う。勝ち抜き人数が同じ場合は、連鎖数の多いほうを勝ちとする。使用キャラは最初から選べる誰でもOK。

申請記録　『ぷよぷよ～ん』と明記して「勝ち抜き数／連鎖数／使用キャラ」を書こう。今からでも十分、間に合うので奮って参加してみよう。
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

メーカー提供の特別賞品をプレゼント

この種目では『ぷよぷよ』シリーズのイラストレーター・戸部淑さん直筆のサイン入りイラスト色紙（下の写真）を上位５名にプレゼントするぞ。激レア必至の超貴重品だけに、ファンの人はがんばってみよう。



急げ！ XI [sái] JUMBO

ルール　「ひとり!!」モードの「タイムリミテッド」でスコアを競う。使用キャラは最初から選べるキャラの誰を使ってもOK。設定などの、そのほかの指定は特になし。

申請記録　『XI JUMBO(ルール①)』と明記して「記録／使用キャラ」を書こう。原則としてその記録のリプレイも手もとに残しておこう。
●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

次号から新ルールでの記録も募集開始!!

DPSならではの〝特別集計部門″も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男子30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL/主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。



クラッシュバンディクーレーシングで特別募集企画を発動中!! 詳しくは次のページを見よ！

挑戦の受け付けは…（掲載予定：3月20日消印有効まで▶Vol.143で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬　参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に1000円」、49～20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

DPSコロシアム 出張版

クラッシュとRCGを愛する読者のための特別企画

『CBR』電撃グランプリ

『クラッシュ・バンディクー レーシング』のレース大会を開催!! 奮って参加してみよう!!

クラッシュ君ファンはもちろん、RCGマニアからも大好評の『クラッシュ・バンディクー レーシング（以下：CBR）』。このRCGに魅了されたすべての読者に贈る特別企画「CBR電撃グランプリ」は、目下挑戦者を募集中だ。各募集コースでの最終集計結果の発表時には、年齢や性別の特別集計部門での上位記録も積極的に発表していく予定だぞ。老若男女を問わず、奮って参加してみよう。

上位者にはステキな賞品をプレゼント

右で紹介している募集企画では、それぞれ1コースにつき、下のような①～⑤の豪華賞品をお贈りするぞ。参加者には記録申請ハガキに希望する賞品（1点）を書き添えてもらい、記録を"希望したプレゼント別"に集計したうえで、その上位者（ぬいぐるみなら、ぬいぐるみ希望者中の上位2名）に各賞品をプレゼントするぞ。また、どの賞品を希望したかにかかわらず、全体集計での上位5名にはポリタンストラップをお贈りするぞ。この機会を逃すとほとんど手に入らない貴重品がいっぱいなので、ぜひとも腕を磨いてがんばってみよう！



①クラッシュぬいぐるみ……2名

◀クラッシュのヌイグルミ、カートに乗った特別版なのだ。

②マルチタップ	1名
③クラッシュ&ココの旗	4名
④開発チームプレイビデオ	3名
⑤クラッシュ消しゴム	6名

上の①～⑤とは別に、上位5名にはポリタンストラップを!

各レースの上位5名には、DPS読者にはお馴染みのポリタンがデザインされた、特製ストラップをプレゼント。これがあれば、携帯電話を取り出すたびに友だちに羨ましがられること間違いなし！ これまた貴重な品だけに見逃せないぞ。



CBR電撃グランプリのスケジュール

第一期募集ルール（ルール①）

●ホネホネ かいていトンネル
●ひとくいばな テンプル
しめ切り▶2月24日（消印有効）

「ひたすらトライアル」で「ホネホネ かいていトンネル」と「ひとくいばな テンプル」それぞれの3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由。記録集計の最終結果は、Vol.140の「DPSコロシアム」で発表するぞ。

第二期募集ルール（ルール②）



●スーパー どろぬま アリーナ

いよいよ募集開始
しめ切り▶3月9日（消印有効）

「ひたすらトライアル」で「スーパー どろぬまアリーナ」の3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由。記録集計の最終結果は、4月中旬発売号の「DPSコロシアム」で発表するぞ。

第三期募集ルール（ルール③）

●どっきり カチカチ パパぐま
Vol.137から募集開始
しめ切り▶3月23日（消印有効）

「ひたすらトライアル」で「どっきり カチカチ パパぐま」の3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由に選んでかまわない。記録集計の最終結果は、4月下旬発売号の「DPSコロシアム」で発表するぞ。

第四期募集ルール（ルール④）

●スーパー かそく トンネル
Vol.138から募集開始
しめ切り▶4月13日（消印有効）

「ひたすらトライアル」で「スーパー かそくトンネル」の3周トータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。使用コントローラも自由に選んで、かまわない。記録集計の最終結果は、5月中旬発売号の「DPSコロシアム」で発表するぞ。

5つの隠し要素大公開!!

隠し要素1 隠しキャラの使用条件

『CBR』には、隠しキャラももちろん用意されているぞ。それぞれのキャラの出現条件を右にまとめておいたので、まだ手に入れていなかった人はチェックしておこう。なお、CBRメダルやダイヤについては右ページで解説しているので参考にしてほしい。あと、ニセクラッシュの出現条件にかかわってくるボーナスチャレンジは「ちゃくりくせんエリア」を除く全4エリアに1つずつ用意されていて、カギを2個以上集めて「ちゃくりくせんエリア」の扉を開くとプレイ可能になるぞ。

リパー・ルー



「おはなしモード」で全あかCBRメダルを獲得したあと、あかダイヤチャレンジをクリアすればOK。ちなみに、あかCBRメダルがあるのは「タスマニア だいばくそう」、「カメカメ せいてつじょ」、「ゆきやま おおいわサーキット」、「ひとくいばな テンプル」の4つだ。

パフパフ



「おはなしモード」で全みどりCBRメダルを獲得したあと、みどりダイヤチャレンジをクリアすればOK。ちなみに、みどりCBRメダルがあるのは「ホネホネ かいていトンネル」、「ココ・デ・サーキット」、「どっきりカチカチパパぐま」、「クモクモ キャッスル」の4つだ。

コモド・ジョー



「おはなしモード」で全あおCBRメダルを獲得したあと、あおダイヤチャレンジをクリアすればOK。あおCBRメダルがあるのは、「あめふりボワボワいせき」、「ハイスピード ちかすいどう」、「はぐるま トロッコこうざん」、「スーパー かそくトンネル」の4つだ。

ピンストライプ



「おはなしモード」で全きいろCBRメダルを獲得したあと、きいろダイヤチャレンジをクリアすればOK。きいろCBRメダルがあるのは「かっとび アルマジロけいこく」、「スーパー どろぬまアリーナ」、「つぎはぎ スカイウェイ」、「むじゅうりょく ステーション」の4つだ。

エヌ・トロピー



「ひたすらトライアル」モードの各コースで一定時間以上のタイムを出すと、次にそのコースをプレイするときからエヌ・トロピーのゴーストカーが出現するようになる。そして、全18コースすべてでこのゴーストカーに勝利すると、エヌ・トロピーが使えるようになるぞ。

ニセクラッシュ



「おはなしモード」のボーナスチャレンジで、全むらさきCBRメダルを獲得し、むらさきダイヤチャレンジをクリア。むらさきCBRメダルは「コルテックスの おおいわ」、「こうやの バランスいわ」、「よるの おしろガーデン」、「はっくつ！ こだいのいせき」にあるぞ。

グランプリはみだし情報 仮にキミの順位が100位だったとしても、キミが①～⑤の中で希望した賞品を1～99位の人が希望に挙げていなければ、その賞品をゲットできるぞ。つまり、この募集企画では参加さえすれば、賞品獲得のチャンスが残されているのだ。優勝にはちょっと自信がないキミも、あきらめずに参加してみよう！ なお、この「『CBR』電撃グランプリ」では「DPSコロシアム」恒例の賞金システム（107ページ欄外参照）は適応外とさせてもらうので、よろしくね。

コース攻略▶「スーパー どろぬまアリーナ」の走行ポイントをチェック

今回は、新たに募集を開始した「スーパー どろぬまアリーナ」の攻略をお届けするぞ。ちなみに、ターボを併用したドリフトでキツいコーナーを抜けるときには、ドリフトを短くつないだ方が曲がりやすくなるのは知っていたかな？ このコースでは結構重宝されるテクなので覚えておこう。

基本1 地形の凹凸を制しよう

小さい山が連続して待ち受ける凹凸の地形こそ、このコース最大の特徴だ。頂点からジャンプにつなぐのはもちろん、走り込むに従い、L1（またはR2）ボタンを押し続ける時間を変えることで、着地する場所にも一工夫加えてみよう。

基本2 ジャンプからドリフトへの操作

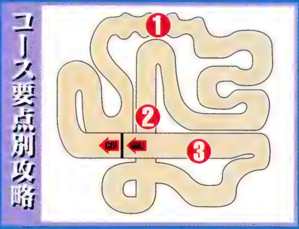
ジャンプ中にL1（またはR2）ボタンと✚キー右（または左）を押し続けておくと、着地と同時にドリフトをかけられる。多少強引でも、このテクを活用しないと素早いコーナリングができない場所が多いので、この操作はしっかり身につけておこう。もちろん、ドリフト中にはターボ～ターベストまでかけて、ガンガン加速しまくれ！



◀坂の上からジャンプして……。

▶着地と同時にドリフトにつなぐ。

コース要点別攻略



❶ジャンプからターボ

凹凸が連続で続くここでのポイントは、まっすぐ進み、地形のわずかな凹凸を利用して、ジャンプターボにつなぐこと。道の端寄りの方が、わずかに高くなっている場合が多い点も覚えておこう。



◀できるだけ高い場所を選んで、そこからジャンプする。

❷直線で強引にドリフト

加速プレートを抜けたあとは、凹凸を使ってジャンプにつなぎ、スピードを殺さないようにする。このあとの直線路では、写真の場所から右側にドリフトをかけて、そのまま右コーナーへのコーナリングにつなげていこう。ターボ～ターベストの加速もお忘れなく！



▼左側にハンドルをやや強引に切る。

▲ハンドルを右に切りなおし、ドリフトへ。

❸加速床の活用

3枚横に連なった加速プレートを抜けたあとは、凹凸を使って、ジャンプターボをかけよう。このときのジャンプに使用するのにベストと思われる場所を、連続写真に示しておいたので参考にしてほしい（1～3枚目の写真で、道の右寄りから左寄りラインをとっているという点を頭に入れておくと、場所の把握がしやすいはず）。3カ所とも、思いきり高くジャンプしていこう。うまくれば、ターボを途切らすことなく、ほとんどフル加速の状態で最後の加速床に到達できるぞ。



◀加速床の先の山の、すこし右寄りから跳ぶ。

▲左寄りに進路をとり、2回目はここから。

▲ラストはここから跳び、加速床を目指す。

参加者募集中!!▶ルール①とルール②でキミの記録を募集中なのだ！

競技ルール（ルール①）

「ひたすらトライアル」で、「ひとくいばな テンプル」と「ホネホネ かいていトンネル」それぞれの3周トータルタイムを競う。最初から選べる8キャラの誰を使ってもOK。申請記録のタイムは（できればゴーストデータも）メモリーカードに残しておこう。

しめ切り▶2月24日（消印有効）

競技ルール（ルール②）

「ひたすらトライアル」で、「スーパー どろぬまアリーナ」の3周トータルタイムを競う。最初から選べる8キャラの誰を使ってもOK（使用コントローラも自由）。申請記録のタイムは（できればゴーストデータも）メモリーカードに残しておこう。

しめ切り▶3月9日（消印有効）

参加方法

競技への参加は、ハガキに必要事項（右参照）を書いて送るだけでOK。なお、ハガキ1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので注意しよう（1枚のハガキに2コース分の記録を書かないこと）。ちなみに、記録申請時にはメモリーカードは不要なので、誤って送ってしまわないように！

ハガキに書くこと

ハガキには「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム」を明記して、「ルール①（または②）・参加コース・記録・使用キャラ・希望の賞品名とその番号」を書こう。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えよう。

入賞者の記録確認

上位入賞者には、確認のために"編集部から連絡のうえで"メモリーカード（申請記録よりも早いタイムが記録されていれば可）を送ってもらうぞ（確認後に返却）。詳しい送り方はそのときに説明するのでご安心を。記録確認には原則としてゴーストデータも利用するので、データを残しておこう。

これまでに送られてきたハガキについて

読者がこれまでに「DPSコロシアム」宛に送ってくれた『CBR』の記録申請ハガキも、この「CBR電撃グランプリ」の同じルールの種目の集計に加えさせてもらっているぞ。改めて同じ記録を送り直す必要はないので、安心してほしい。

記録の受け付け先は…

〒101-8305
(株)メディアワークス「『CBR』電撃グランプリ」係まで

隠し要素2 謎のアルファベット

「おはなしモード」で「ちゃくりくせんエリア」にある、カギの2つある扉を開けよう（中に入れば、自動的にシステムにアクセスしたことになる）。次に、前にクリアしたことのあるコースに戻ってみると「チャレンジCBR」が選べるようになっている。このモードでは、コース内に「C」「B」「R」の文字アイテムが配置されていて、レース中に3つの文字アイテムすべてを回収し、なおかつ1位でゴールすれば、CBRメダルを獲得できるぞ。もらえるCBRメダルはコースごとに決まっている。

隠し要素3 メダルがダイヤに！

同じ色のCBRメダルを4個すべて獲得すると、それぞれに対応したカラーダイヤチャレンジ（入り口は「ちゃくりくせんエリア」にある）に挑戦できる。カラーダイヤチャレンジでは、それぞれが4コース1セット（コースの組み合わせは予め決められている）になっているぞ。4戦を通して1位は9点、2位は6点、3位は3点、4位は1点とポイントが加算され、最終的な総ポイント数で競い合うことになる。総ポイント数で優勝できたら、対応する色のダイヤが手に入るのだ。

隠し要素4 おはなしモードの隠しコース

ドリフトスペシャル アリーナ

「ちゃくりくせんエリア」には、先のステージに進むことだけを考えて攻略してきたときには入れないコースが2つある。その中のひとつ「ドリフトスペシャルアリーナ」は、遊ぶためにトロフィー（一度クリアしたコースに再度入って「めざせトロフィー」で規定タイム以内にクリアすると獲得）が10個以上必要になる。なお、トロフィーを集めるコースはどこでも構わない。ちなみに「ドリフトスペシャルアリーナ」には、トロフィーはあるけど、カップやCBRメダルは存在しない。

ターボスペシャル アリーナ

「ちゃくりくせんエリア」の普通には入れないもう1つのコース、それがこの「ターボスペシャルアリーナ」だ。ここで遊ぶためにはダイヤ5個（詳しくは左を参照）が必要になる。条件が条件だけに、どうしても制覇するのは一番最後になってしまう。ちなみに「ターボスペシャルアリーナ」にはトロフィー以外のカップやCBRメダルは存在しない。なお、一度出現させたセーブデータを作っておけば、そのデータをロードするだけで「ひたすらトライアル」でもこのコースは選択可能になるぞ。

隠し要素5 バトルモードの3つの隠しコース

「とにかくレース」で、レースの数は「4レースごうけい」、プレイヤーは「ひとり」、難易度は「やさしい」を選んでプレイしてみよう。4種類のレースすべてをクリアすれば「みんなでバトル」に「カラフルちゅうしゃじょう」が追加されるぞ。同じ要領で、難易度を「ふつう」にした場合には「こおりのかまくらドーム」、難易度を「バリバリ」にした場合には「エヌ・ジンけんきゅうじょ」がそれぞれ「みんなでバトル」に登場する。3つとも個性派ステージなので、ぜひ一度見てみよう。

グランプリはみだし情報 「ひたすらトライアル」でのトータルタイムは「『CBR』電撃グランプリ」で募集を発表している5コース以外のコース（全13コース）でも募集を行う予定だ（具体的に募集を開始するのは3月末予定）。ルール⑤として記録募集をかけ、集計システムに特別措置を導入する予定だ。なお、原則ではハガキ1枚につき1申請記録しか受け付けていないけど、ルール⑤は例外として1枚のハガキに13コース中の何個でも記録を書いて送ってOK、とするぞ！

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C」ど係

線を描いたら塗りたくなります。ソレは幼稚園のころからの習性なのです。



▶和歌山県　草薙若葉さん：細かい線で描かれたワルキューレ。悲しい運命に立ち向かえますからね。ゲームは。



▶宮城県　白河風華さん：衣装、ミニスカが多いので、コスプレとかカワイイですよね。



◀東京都　のぶすけさん：なんだか最近、ティファが大流行です。笑。なんでなんでしょう？　愛すべきキャラだとは思いますけど……。『FFⅦ』人気ってワケじゃないんですよねぇ。

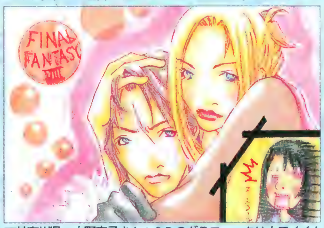
▼大分県　英桃さん：すっかりスタンダードですよね。パーティゲームとして友だちとプレイするのも楽しいですし。





▲北海道　十二郎さん：『FFT 2』……はいつなんでしょうねぇ…っていうか、出るんでしょうか？　やりたいですよねぇ。

▼岐阜県　緒聖野ラジヲさん：こりゃもう、気が気じゃないでしょう。っていうか、キスティスさえその気なら、激しいバトル状態になってましたからね。なんであんなに物わかりがいいんでしょう？　理由じゃないハズなんですけど。恋愛は。



▼神奈川県　小野奏子さん：2Dのグラフィックはカワイイんですけどね。ポリゴンだと、イマイチ可愛くないケダモノキャラが多い気がします……ってキャラが多いからいいんですけどね。変なのが少しくらいいても。





▲宮城県　楓来らみーさん：もっと大人になってても良かった気がします。

▼神奈川県　天ヶ瀬亘さん：なんですけど……すべて無視した人多いはずです。





▲大阪府　悠希あうむさん：ゲームではアッという間に…でしたがその前が長かった

▼茨城県　高崎忍さん：似合いますねぇ。やっぱり。ポリゴンだとちょっとタレ過ぎですけど。





▲神奈川県　緋牙久遠さん：ヤリ込めばヤリ込むほどに味が出てくるゲームです。キャラの役割分担もキチンとできてますしね。



▲岡山県　寿あおいさん：なんとなく似合ってます。ヒゲとか。

▼北海道　あずまことねさん：耳……大きいですよね。





▲静岡県　予惣次さん：ゲームとしてバランス良くなりました。

▼愛知県　かず太さん：なんとなく似合うのがスゴイですねぇ。鞭と眼帯。なんででしょう？



CGでバッチリ

ハガキサイズにプリントアウトして送ってください！　データでの応募は基本的に受け付けません。

▶神奈川県　桜るらさん：ポプルことになるんでしょうねぇ。曲がガンガン増えてますからね。





◀北海道　こすずめきのさん：独特なブラシや編み目などはCGならでは。文字フォントも決まるとカッコイイですよね。自分で描くのって大変ですし。

▶千葉県　明石知子さん：適度な難易度ってスゴイですよね。洞窟のパズル部分とか、普通に作るよりも考えるのが大変そうですし。買った人から、不満が聞こえてこないのって珍しいです。



▶栃木県　成瀬めいさん：悲しい顔は似合わないですけど……隠れて泣いてたのかもしれませんね。



▶愛媛県　如月二月さん：サボテン……『イヴ2』のシステムはイロイロ使えそうです。





▲神奈川県　千石ぷうさん：ワイワイ言いながらレッツプレイ。



◀宮城県　トモさん：ソレはソレで怖い気もしますが。どうなんでしょう？　星（大地）になって？



◀神奈川県　アメミヤユタカさん：なぜここに移植希望ハガキが……すみません。



▲北海道　はねはねさん：ジャベリンが似合、あ……これも。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号136ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイ

▼神奈川県　千石ぶうさん：胸はだけっぷりが熱い、ゼネテスさん。胸出しすぎって気も。





▲秋田県　天野雪那さん：確かに一見、霧隠れの術に見えなくもないですけど。笑。

▼京都府　ポリエステルさん：カノプーは男前ですからね。戦士として重要ですよ。





▲東京都　皐月あひるさん：メインキャラはパフィ……ですよね……どう見ても。

▶大阪府　今村カオルさん：ああもう、こういう細かいジオラマの中の世界ですよね。このゲームの楽しい部分は。箱庭の中を小さなキャラがワキワキと行動している……ドキドキしません？



▶佐賀県　日向海さん：ちょっとイドな雰囲気がありますよね。髪の毛が乱れると。普通はこんな感じなんでしょうきっと。



▶静岡県　ねこぺのたけこさん：トライアングルアタックとか、オグマのやっつけ負けとか、ナバールステキなんていうのに期待しましょう。



▶栃木県　神音みさをさん：伝説のカードになっていてもおかしくないですよね。ってカードゲームないですけどね。



▶栃木県　天無月さん：合格おめでとうございます。これでゲームもヤリ放題なワケですね！　だからといってやりすぎには注意なんですけど（笑）。



◀東京都　津丸さん：多分タウラスを見捨てる人が……多いでしょうねぇ……。



◀神奈川県　九鬼純さん：あの声はもう、最初っからバレバレですしね。熱く燃えてしまう人は多いことでしょう。





▲東京都　松本あけりさん：『ゼノギアス』カルタやりたいですねぇ。難しい言葉が多いだろうけど。タダでさえ設定が複雑でしたから。セラフィータは着物の乱れとか気にしなさそうでいい感じです。

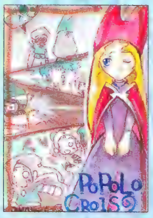
▼大分県　英桃さん：ちょっとずれちゃいましたが、おめでとうです。



▶福岡県　あまずの六助さん：何度かは必ずやり直したくなる設定がお見事です。ED関係もそうですし。



▶京都府　折原れみさん：王子との関係はどの程度進展するんでしょうねぇ？　ってもしかして……？



◀北海道　右恭さん：コンパイルさんにガンバってもらうにはとりあえず、目の前の『ぷよ』がバカ売れしてくれないと！



◀埼玉県　東屋アキラさん：優しい顔も出来ますよね。彼女はきっと。強さの裏側があるハズですから。



▼兵庫県　風輝凱流さん：さりげなく倒れてますが……。



▶大阪府　飛鷹みさきさん：さりげなく描いてありますけど、ものスゴイダジャレなんです。笑。



▶千葉県　こはら竜架さん：衣装とか小物もカワイイですよね。キャラデザインにピッタリな感じです。



移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。FC時代の名作の移植……まだまだお願いしたい所です。

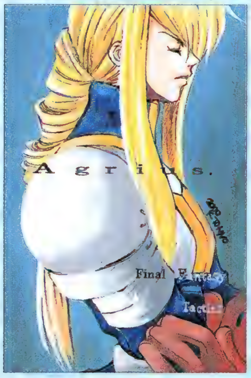
▼神奈川県　朝影礼都さん：シリーズで全作品をプレイできたら楽しいでしょうねぇ。1作毎にキチンとした設定がありましたからね。システムは比較的単純（特に『I、II』は）でしたけど、名作です。



◀青森県　くめた夏緒さん：少ないですねぇ。まあ、主人公を目立たせるためでしょうか？　オヤジはイロイロなパターンいるんですけどね。笑。移植……されてもおかしくない作品の代表でしょう。



▼奈良県　藤野KEIさん：後半忘れられてるような気もしましたが、彼女人気高いです。





▲北海道　香月りんさん：サクラ。卒業式のせいか、似合いますよね。妙に。

▼神奈川県　むちゃりんさん：もう……たまらないくらいモテモテですから。





▲埼玉県　来田二三志さん：みんなカワイイですよね。気が早いですが次は…もっと大人？

ロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いで日々作品制作している人には申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

DPSソフトレビュー

2月17日〜2月24日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

衝撃発表!! なんと次号のレビューはお休みです。
でも、PS2スペシャルをやるので、安心しててね。わくわく。

今回のレビュアー

ウォルフ中村



●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳３』『みんなのGOLF２』

なんでもゆうこ



●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。つっこみにボケられないゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記２』

TAC☆



●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム



●〝ゲームは挑戦〟が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON



●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田



●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・カリスマライター。携帯電話を自宅に忘れるのが得意。
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原



●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きで小島監督ファン。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ



●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。牛丼の並なら20秒で食べられる。
好きなソフト『トルネコ２』『ダビスタ99』

平田洋



●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオＰ』

本郷直樹



●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃しそうな大学６年。職業フリーター。ゲームは１日６時間以内が目標。
好きなソフト『ときめき２』『ジオンの系譜』

DPSソフトレビューは
どこよりも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村



わが家の2000年問題続報。まだ安心できないが現時点では順調。使っているソフトが対応していたので去年とほぼ同じ環境で使ってます。ウインドウズも使ってるけど、まだDOSマシンがメインです(笑)。

なんでもゆうこ



学園もの恋愛ＳＬＧをプレイすると、出会いの少なかった女子高時代を思い出してさびしくなります。共学のコがウラヤマしい。男子＆女子高生のみなさん、明るい未来のために、今は耐えましょう。くぅ。

ヒロポン



先日、久しぶりに舞台観賞。ゲーム以外の「作品」を見て感性をリフレッシュさせてきたダス。やっぱり外に出て、いろんな物事に触れないとね。な〜んて、お泊まり３日目に考えてる自分がいとあわれ。

本郷直樹



編集部ではカゼが大流行。流行に流されない、理性を持った僕だから無事なのですが、体が資本のこの職業、予防のためにマスクをしています。でもなぜか「銀行強盗」に見えてしまうのはなぜなの。

イラスト／しおやてるこ

Soft

ストライダー飛竜1&2

■カプコン■ACT
■2月24日■¥6,800（CD2枚組）
■MC（1〜2ブロック）、DS（AC非対応）



通好みのACT『ストライダー飛竜』がセットで登場。完全移植だけでなく、PS版だけのオリジナル要素も追加されている。

『２』は体力が多め、新しい攻撃方法を会得した、中ボスの体力が表示される、その場から継続できる、といった要素のおかげで難易度は低め。クリアするごとに難易度が下がる（隠し要素の関係）ため、身近にうまい人がいればＡＣＴに自信がない人でも楽しめそう。「落ちると即死」な場所だけは腕が求められるけどね。面クリ後に戦い方のランクが表示されるので、やり込み派の人も楽しめるはず。『１』は今遊ぶと難易度が高く、理不尽な印象も受ける（メガドラ版を持っているが、忘れていた部分もあり苦労した）。セーブに１ブロックずつ使うのは…仕方ないか。

75

『１』のほうは、10年くらい前のゲームだけあって絵が古いし、なんと言っても激ムズなんです。ワナも敵もいっぱいで、死にまくりながらちょっとずつ攻略していく覚えゲータイプ。行き先がわかりにくくて、すぐ迷っちゃうのはツラかったなあ。ACT好きにはこういうゲームはたまらないのかも。その点、『２』は、進行方向に矢印が出るので、ずんずん先まで進んでいけました。操作性もグーンと良くなっていて、ストレスなく遊べるのがよいところ。基本的な操作方法は変わってないのに、技やCGがハデハデになってて、個人的には『２』のほうが好きでした。

80

『１』はアーケードでブームだった頃はあまりプレイしたことがなかったけど、おもしろいね。グラフィックとかキャラの動きとかは今となってはショボいけど、マップを利用した仕掛けの中毒性は、今でも通用するくらい絶妙なのだ。『２』は『１』よりも多少カンタンな印象。途中で難しいところがあっても、コンティニューすればその場から（しかも敵に与えたダメージはそのままで）プレイできるから、さくさく先に進めて気持ちよかったデス。複雑な操作を必要としないので、気軽にのめり込めるこのシリーズ。未体験の人もハマると思うんで、ゼヒお試しあれ。

80

『１』は激ムズのゲームを、何回もやりながら少しずつ攻略していた頃が思い出されて懐かしい反面、こんな難しいゲームよくやってたよな、と思ってしまうのも事実です。それにくらべて『２』のこなれた操作性とゲームバランスは、快適にプレイすることができてグッド。敵キャラや世界観など、『１』の魅力を引き継ぎ、『飛竜』らしさを残しつつ新たなアクションの追加でゲームとしての楽しさもパワーアップしているのがいいです。前作からのファンである私も大満足。PSオリジナル要素も多数あるしACTファンには手放しでオススメできる１本かと思います。

85

アジト3

■バンプレスト■SLG
■2月17日■¥6,800
■MC（8ブロック）



正義か悪の組織を率いて、秘密基地を建設・運営するSLGの最新作。今回は登場するヒーロー＆怪人の数が大幅に増加。

基本システムは前作と同じ。題材や見た目は派手だが内容的には地味め(!?)の経営ＳＬＧ。壊された百貨店を修理したら扱う商品も再指定する必要がある、「進行中の生産が終わったら作業員を休ませる」に相当するコマンドがないなど操作性はイマイチ。リアルタイムで進行するのに、戦闘中の報告（敵の撃破など）が割り込んできてなかなか命令を指示できないことがあるなどシステム的にも問題。ゲームに慣れていない初級者に対するフォローも少ない。説明は表示させられるものの、すべきことの多い作品だけに具体的にプレイしながらコツを覚える練習モードも欲しかった。

60

好きなように基地や兵器を作って組織を大きくしていけるのは、特撮ファンじゃなくてもけっこう楽しめるはず。ただ、普段は研究や開発をしていくわけなんだけど、ボーッと兵器の完成を待っている時間が長くて、私は正直飽きてしまいました。いざ戦闘となると、部隊１つ１つに命令を出さないといけないから、今度は忙しすぎるくらい。ひと目で兵器のHPが見られたり、いっせいに撤退できるコマンドがあれば、もっと遊びやすかったと思うんだけどなあ。あと、困ったことにセーブ＆ロードにはめちゃめちゃ時間がかかってしまいます。ちょっとイライラ……。

75

人気シリーズの最新作なんだけど、オイラはシリーズ初体験。やらなきゃならないコトが多すぎて、めんどうな印象だったのよね。でも、プレイしてみてそのおもしろさにどっぷり。コマンドの多さも、それぞれの役割を覚えてしまえば苦にはなりませんでした。「資金がなくなるとゲームオーバー」という要素も、経営SLGライクなおもしろさの引き立て役になってマス。欲を言えば、もう少ししっかりしたチュートリアルが欲しかったところ。ゴレンジャーとかいろんなヒーロー＆悪役が登場するし、オイラぐらいの年齢（三十路前後）の人にはオススメですな。

85

前作までは消耗品だった兵器をレベルアップさせて育てることができたり、部隊編成をすることも可能になって、感情移入しやすくなっています。ヘルプも充実していて、シリーズ未経験者への配慮がされているのも好印象です。ただ、ステージをクリアしても、同じことを繰り返すことになってしまうので、飽きがくるのは早いかもしれませんね。セーブ時やマップ切り替え時の読み込み時間が異常に長いのも残念です。でも「秘密基地の運営」というテーマは、その欠点を補う魅力があると思います。昔のヒーロー、経営ＳＬＧが好きな人には特にオススメです。

80

レビューの掟 点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

Monkey Magic（モンキーマジック）

■サンソフト■ACT
■3月4日■¥4,800
■MC（1ブロック）



西遊記を題材にしたACT。ゴクウとなり、4種類のマジックパワーや筋斗雲で敵や罠を突破していく。

トモザ　見かけは古くさいけど、同じマジックを自分自身にかけたり、敵や物にかけることができるのは新鮮に感じましたね。マジックを利用したトラップをとくのが楽しくなりますね。ただ、ステージ数が多すぎるせいなのか、トラップに使い回しが多く、飽きてきますね。通過すれば、死んでも復活できるチェックポイントがあるのはうれしいけど、たくさんありすぎて自分の位置が把握しにくいッス。 **55**

城イドム　テクを磨いたり、点数をかせいだりするタイプではないが、マイキャラの特殊能力を駆使して、ステージ中の仕掛けをといていくのが非常に楽しい。ただ、残念なのはひん発する一発死や無意味なシビアさがあだになって、かなり攻略がめんどうな点。操作性は悪くないがクセがあるし、ある程度ACT慣れしていないと楽しめないかも。グラフィックや音楽はやや地味。楽しい世界観は◎。 **65**

ジョッキーレーシングゲーム ギャロップレーサー2000

■テクモ■RCG
■2月17日■¥5,800
■MC（3～4ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可



実際に馬を操ってレースを勝ち抜くRCGの続編。馬のデータ、レース番組表も今年のものに対応している。

トモザ　弱い馬では勝ちにくく、強い馬でも、脚質を無視すると勝利の女神が逃げていくバランスとシステムは楽しいッス。1,500頭以上の豊富な登場馬は魅力ですね。グラフィックが前作とあまり変化がないけど自分の騎乗技術の上手、ヘタが馬の繁殖入りのときに関係するのは燃えるッス。現実の競馬にそくした騎乗依頼は競馬好きにはうれしいですね。配合して生産した馬の父、母が確認できないのは残念ッ **80**

本郷直樹　競馬好きなら、何度かプレイしただけでコツをつかめるわかりやすさ、かといって簡単に勝てるわけではない絶妙なゲームバランスは、さすがシリーズ4作目という感じ。非常によくまとまっています。でも内容的に、前作とほとんど変わらないのは残念。もちろん、データが更新されたり、配合に新要素が加わったりといった変更はあるのですが……。でも、「決定版」だと考えれば十分楽しめます。 **75**

おやじの時間 ～ね～ちゃん 釣り行くで！～

■ヴィジット■SPG
■2月17日■¥2,800
■MC（1ブロック）、つりコン対応



低価格で楽しめるおやじゲーム限定シリーズ。きれいな女の子とバス釣りに行こう。内容はかなり本格的。

本郷直樹　「おやじ」ゲームシリーズというコンセプトはおもしろいです。でも、無意味に女の子が出ることと（しかもセンスがアナクロ）ジャンル以外は、60点くらいをねらった平均的な仕上がりです。魚群探知機やいろいろな道具はあるものの、それがリアルさとか、ゲーム性に反映されているとはいいがたいです。でも、ゲームとして不思議と破綻してません。安いので、気軽に楽しみたいなら買いかも。 **65**

ヒロポン　「女の子をおともに魚を釣ろう」というゲーム。女の子は魚が釣れても声で反応するだけで、いてもいなくてもかまわない存在。脱がないまでも、せめてごほうびグラフィックでも…とおやじなオイラは思ったけどどうか？　ステージが固定であるとか残念な部分も多いけど、けっこうサクサク釣れるし、100匹釣ると「幻の魚」の情報が貰えるというやり込み要素もあるし、値段の割には楽しめるよ。 **70**

THE BISTRO ～料理＆ワインの職人たち～

■シスコンエンタテイメント
■SLG■2月17日■¥5,800
■MC（3ブロック）



三ッ星レストランを目指す経営SLG。料理とワインに重点が置かれ、約300種類ものワインが登場する。

ヒロポン　プレイした感触は某コンビニ経営SLGに近い。でも本作の場合、ゲームの重要な要素である仕入れやメニューにワインやチーズなどの専門知識が必要なのよね（メニューの料理にどのワインが合うかとか）。こういった知識を、教育モードでちゃんと説明してくれているのはうれしい。ワインやチーズなどのウンチクも覚えられて（しかも、そんなに難しすぎない）、なかなかお得なソフトざんす。 **80**

バリオス海老原　店舗の出店場所や従業員の配置のほか、その日に出す料理の種類など、かなり細かい設定ができる。出店できる店の種類も洋食、イタリアン、フレンチと3種類から選べるのでやりこみ度も高い。さらに、名前だけではわかりにくいワインやチーズには、それぞれ説明するモードがあるのは好印象。ただ、営業中は見ているだけの時間が多いのと、時計が表示されず、時間の変化がわかりにくいのは不便。 **70**

ゲイルガンナー

■アスキー■STG
■2月24日■¥5,800■MC（1ブロック）
DS（AC非対応）、2P対戦可



人型兵器で謎の遺跡を探索するSTG。10以上の機体が登場し、名称や武器を自由にセッティングできる。

TAC☆　通信で敵の位置を知らせてもらうシステムは、やっぱりレーダーぐらいは標準装備にしておいてほしかった。そのほかの点を見ても、互いに大きく動き回る内容なのに「敵を視界にとらえる」ことの難しさをフォローするシステムがないため、プレイしにくくなってしまっているのが残念。ストーリーデモや、世界観を見せるインターネット風の情報画面など、演出面は凝っててカッコイイのに。 **60**

バリオス海老原　さまざまなステージ上で、ロボット同士が1対1で対戦するSTG。勝ち抜くごとに使える機体が増えるのはいい。しかし、同じ機体で戦闘力の差を出す要素がサブウエポンだけなのは物足りなかった。また、ウエポンの照準を合わせる際に重要となる、視点変更の操作がやりにくいのは残念。全体的なプレイ時間は短めだけど、一度クリアしないと見られないイベントシーンなどがあるのは楽しい。 **60**

うたうたウ～ SEIREI-SONGS

■エニックス■ETC■2月24日
■¥5,800■MC（1ブロック）
AC（DS対応）



「セイレイ」のかなでる音楽をマネていくリズムゲー。うまく演奏すると話が進むなど、AVG的な要素も。

かわち山田　セイレイのリズムと同じリズムでボタンを押すリズムゲー。突然プレイヤーの順番になったり（少しプレイすると慣れるけど）、セイレイと交信するのに、いちいち楽器を鳴らさないといけなかったりと、今ひとつノリが悪く感じることも。それに、序盤からタイミングがシビアなのも不親切。でも、キャラはいい味出しているし、読み込みも早いので、このジャンルが好きなら、手を出してもいいかな。 **65**

バリオス海老原　いろいろなキャラクターが楽器などで奏でるリズムを、タイミングよくボタンを押すことでマネしていく、いわゆる音ゲー。一番の特徴はリズムをマネする際、押すべきボタン（リズム）が画面上に表示されないことだ。リズムを覚えて、再現する必要があるから、画面に押すべきボタンが表示される音ゲーよりも、プレイヤー自身がリズムを作っているという感覚が強く感じられたのはおもしろかった。 **65**

ギターフリークス APPEND 2nd MIX

■コナミ■ETC■2月24日■¥2,800
■MC（2ブロック）、AC（DS非対応）、専用コントローラ対応



『ギタフリ』のアペンドディスクが新曲満載で登場。アーケードとリンクも可能。遊ぶには前作が必要。

PON　アーケード版『2nd』を完全移植したうえに、新曲もたくさん追加されていてグッド。アーケードとのリンクがパワーアップしている点もうれしい要素。同じ曲を続けて選択できたり（1曲プレイできればクリア可能）、2ボタンプレイができたりと、親切な作りにも好感が持てます。ただ、リズムが取りづらい曲や速弾きを多用する曲も多く、難易度は高いですね。前作を楽しめた人にはオススメです。 **80**

本郷直樹　僕の最も愛するゲームの1つ。難易度も上がっていますが、前作で中級以上の曲がクリアできれば問題ない程度。逆に2つ同時弾きなどに特徴的な（リズムパターンに工夫がされている）曲が多く、このゲームのレベルアップには最適かもしれません。相変わらずCDを入れ替えるのはめんどうだけど、前作を持っていれば即買いです。PS2『ドラムマニア』とのリンクも期待させる内容です。 **85**

ヴィジランテ8 ～セカンドバトル～

■シスコンエンタテイメント■ACT
■2月24日■¥5,800■MC（1ブロック）、AC（DS非対応）、2P対戦可



武器で敵を倒す爽快感とRCGのスピード感が同時に楽しめるACTの続編。車種とモードが増加している。

TAC☆　すごい車やすごいステージの仕掛けにも輪がかかって、いい意味で洋ゲーらしいすごいゲーム。ただ、本作は操作性に難アリ。前作ではそんなことはなかったのに、どの車も動きがフワフワした感じでひどく操縦しにくくなってしまった。おかげで、プレイの爽快感もかなりそがれてしまう。もともと人を選ぶタイプのゲームなんだけど、これでは好きな人にもオススメできないなぁ。 **55**

城イドム　マイカーはなかなか思いどおりに動かせないし、クエストモードの課題も具体的に何をすべきか把握しにくい。ただ、以上は欠点ではなく、逆にそれを乗り越えるのが楽しいゲームになっている（その意味ではマニア好み。一般の人はマイナス10～25点と思ってほしい）。難易度は結構高め。グラフィックはビックリするほど美しく必見のデキだが、画面の動きが激しいため、酔いやすい人はご注意を。 **85**

『Monkey Magic』は3月4日の発売に変更されましたが都合により今号の掲載となります。

戦略師団 －トラ！トラ！トラ！陸戦編－

■ダズ■SLG■2月24日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)



史実に基づいたシナリオが楽しめるSLGの第２弾。80を超える実在の兵器のほか、幻の兵器も登場する。

かわち山田
部隊ごとにアイテムを変更できないうえ、アイテムが一覧で表示されないのは少々不便。戦闘時では、マップ上で位置の把握がしにくく、戦車の射程範囲がわからないというのも気になる。ただ、使うコマンドも少ないし、アイテムなどで回復や支援攻撃ができるので、手軽に楽しめるという点は、好感が持てます。１マップも短時間でクリアできるし、ＳＬＧ初心者～中級者向けといった感じ。
70

平田洋
ユニットの移動ルートを設定し、遭遇した敵部隊を撃破していくというシンプルなシステム。勝敗の最大要因はユニット同士の相性なので、戦略としては、おとりでおびき寄せて本命でたたくというタイプ。なので、そういった戦略ＳＬＧが苦手だと、窮屈な思いをすることも多い。高低差による攻撃の有利不利といった要素などもありながら、それがマニュアルに明記されていないのは不親切。
70

建設機械シミュレーター KENKIいっぱい！ ～免許取ってビルを建てよう!!～

■ファブコミュニケーションズ
■SLG■2月24日■¥5,800
■MC(2ブロック)、AC(DS対応)



建設機械の免許を取り、ビルを建てるＳＬＧ。教習モードで操作を学び、実践モードで工事に挑戦する。

TAC☆
同類の作品のなかでも、個人的にはいちばん期待していたシチュエーションだったんだけど、実際にやってみるとなかなかキビシイ。建設機械本来の操縦の難しさは覚悟のうえとしても、それ以上にカメラ視点やポリゴン表示の限界による画面のわかりにくさのためにプレイしにくくなってしまっている部分が大きいっす。内容は地道な作業の連続（当然だけど）なので、短気な人には不向きかも。
60

トモザ
建機の動きがノロイのでイライラするけど、リアルな建機を思いどおりに動かせるようになるとおもしろいッス。ブルドーザーの地ならしでパズルのように効率的なやり方を探すのは楽しいですね。作業する周囲が見にくいことがあるのでもっと視点を変更できるとプレイしやすかったッス。建機の操作の練習ができる教習モードにお手本がないのでけっこう操作に慣れるまで手間取りましたね。
65

DANGAN～弾丸～

■ケイエスエス■ACT
■2月24日■¥5,800
■MC(１ブロック)



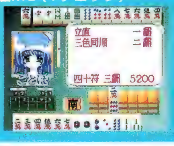
ダークな雰囲気で展開する、見下ろし視点のACT。５種類の武器をうまく使いわけることが重要。

平田洋
ザコとの戦闘に必然性が低かったり、ボスを画面端に追い込んでタコ殴りにできたり、会話やセーブの画面に飾りっ気がなかったり……10年以上昔のゲームをほうふつとさせますが、それはそれでいい味になってます。キャラのサイズが小さいため、フィールド戦闘は快適。だけど爽快感に欠けてしまうのはジレンマ。全体に漂うチープさと懐かしさは、個人的には好みなんですけれど……。
70

城イドム
通常ステージは敵を無視してひたすら先に進んだほうが楽だし、ボス戦では（せっかく銃器類が充実しているのに）パンチやキックで相手をハメてしまう攻略が有効。点数やクリアタイムなどを競う要素もないし、ＡＣＴマニアとしてはさびしい。同じステージ内でエリアが変わるごとに何度もアクセスが入るのもツラい。世界観はなかなかよくできているのだが、それが生かせていないのは残念。
50

華蘭虎龍学園～どきどき編～

■J・ウイング■ＴＢＬ
■2月24日■¥2,800
■MC(１ブロック)



学園を舞台に３人の美少女との恋愛が楽しめる２人打ちの麻雀ゲーム。『むねきゅん編』など続編も予定。

なんでもゆうこ
ちょっとしたストーリーモードがついていて、タイトルどおりドキドキの展開が楽しめます。でも、ストーリーとは関係なしに、いきなり麻雀に突入するのにはビックリだけどね。ニコニコしてた女の子も、麻雀では手加減一切なし。勝敗によってストーリーが分岐していくのはおもしろいけど、対局中の女の子のリアクションが少なめなのは残念。ルール説明がないので、麻雀の知識は必要ですよ。
75

ヒロポン
今はもう懐かしい感のある２人打ちの麻雀で、お相手は愛らしい３人のヒロイン。麻雀勝負によってシナリオが変化するストーリーモードでは、彼女たちとの甘酸っぱい恋物語がいろいろと楽しめマス。値段も安いし、お目当ての声優さんが出演している人なら買ってもソンはないかもね。あと、せっかくの声優さんがアフレコしてるんだけど、雑音みたいな音があってクオリティが低め。演出なのかな？
65

KAIKAN PHRASE 堕天使降臨

■エニックス■ETC
■2月24日■¥5,800
■MC(１ブロック)、2P同時プレイ可



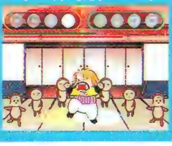
アニメにもなった漫画がリズムゲームで登場。ムービーが豊富なほか、シナリオモードなどモードも充実。

かわち山田
曲に合わせてボタンを押す、いわゆる音ゲー。シナリオモードでは、選択したキャラによって難易度が変化するので、このジャンルが苦手な人でも簡単にクリアできるのは親切（曲が増えにくいけど）。さらに、使うボタンは１個でいいのも◎（２個以上使うとボーナスあり）。シナリオモードで合間に入るデモアニメもレベルが高いし（オープニングは特に）、ファンならプラス10点してもいいかも。
70

PON
各パートごとにプレイできるのがおもしろい。◎ボタンだけでＯＫ、無限コンティニューなど、シナリオモードにも音ゲーが苦手な人への配慮もあって親切です。しかし、収録曲数が少ない、何度もプレイしないと選択できる曲が増えない、ステージ選択でどちらを選んでもムービーがほとんど同じ（セリフだけ違う）など、難点も目立ちます。原作やＴＶアニメのファンが満足できるかは微妙ですね。
65

麻雀鳥頭紀行

■メディアリング■TBL■2月24日
■¥5,800■MC(１ブロック)、DS(AC非対応)、PS(12ブロック)



漫画家・西原理恵子がイラストを担当した麻雀ゲーム。ストーリーモードのほかミニゲームなど内容充実。

ヒロポン
実は大のサイバラ好きのオイラは、キャラがサイバラってだけで大喜びでした。で、オープニングデモのＣＧアニメでまた大喜び。某大作ＲＰＧをおちょくったような内容だもん。サイバラ色たっぷり。ドラを切ろうとするとＤＳが反応するなど、遊び心も満載デス。ただ、犬ッコロの育成はなくてもよかったような気が……。肝心の思考ルーチンもなかなかのデキなんで、サイバラ中毒者は絶対買うべし。
80

ウォルフ中村
牌の流れを操作しているようだが、プレイヤーに有利になる方向での操作なので気分よく遊べる。メインモードは各種ルールでの麻雀あり、ミニゲームありと内容豊富で（寄せ鍋的だが）やり応えがある。麻雀中はＬ１ボタンが◎ボタンと同じ役割になるため片手で遊べる点もいい（麻雀以外は◎ボタンしか使えない点は×）。麻雀のテンポもいいし過剰な振動の演出も○。本格派の麻雀を求めない人に。
70

その他のソフト ～ピックアップ～

森田和郎の麻雀
■悠紀エンタープライズ■ＴＢＬ
■2月17日■¥3,800
■MC(１ブロック)
森田和郎氏による高速思考プログラムを搭載した本格派麻雀ゲーム。全部で４つのモードがあるほか、さまざまな地方ルールも自由に設定することができる。

おやじの時間～ね～ちゃん麻雀で勝負や！～
■ヴィジット■TBL
■2月17日■¥2,800
■MC(１ブロック)
低価格で楽しめる「おやじゲーム」シリーズ。９人の美女と３つの雀荘で勝負していく。赤ウーピン、焼き鳥などの地方ルールにも対応している。

おやじの時間～ね～ちゃん、花札で勝負や！～
■ヴィジット■TBL
■2月17日■¥2,800
■MC(１ブロック)
９人の美女と対戦できる花札ゲーム。役の点数を自由に設定できるなど、自由度の高さが魅力。勝ち抜き戦のスターモードと自由に遊べるプレイモードがある。

SIMPLE1500シリーズ Vol.25 THE競馬
■D3パブリッシャー■RCG
■2月24日■¥1,500
■MC(１ブロック)、２P対戦可
騎手となり、さまざまな馬でレースを勝ち抜き、賞金を稼いでいくのが目的の競馬ゲーム。４つの厩舎で難易度が分けられており、誰でも気軽に楽しめる。

SIMPLE1500シリーズ Vol.26 THEテニス
■D3パブリッシャー■SPG
■2月24日■¥1,500
■MT、2～4P対戦可
SIMPLE1500シリーズから、初心者でも安心して遊べるテニスゲームが登場。「フリー対戦」と「トーナメント」の２つのモードがあるほか、キャラクターも豊富。

SIMPLE1500シリーズ Vol.27 THEスノーボード
■D3パブリッシャー■SPG
■2月24日■¥1,500
■MC(１ブロック)、２P対戦可
低価格で楽しめる本格派スノーボードゲーム。レースとトリックの２つの競技を、COM戦など３つのモードで遊べるほか、ゲレンデも最大27種類ある。

NBA ライブ 2000
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■SPG■2月24日■¥5,800
■MC(2ブロック)、DS(AC非対応)、MT、8P対戦可
NBAのプレイヤーが実名で登場する、本格派バスケゲームの最新作。グラフィックなどがパワーアップしたほか、1on1が楽しめるモードもある。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

ゲームの歴史を感じさせる「飛龍」。「T２」はプレイしやすくて、ヘタな私でも楽しめる」（なんでも）など、普段はあまりACTをプレイしない人にもオススメです。「アジト３」は多少システムや読み込みに不便を感じさせる部分もありますが、「特撮ファンなら買わないとソン」（ヒロポン）という思い入れゲー。「キタブリ2nd」も前作を持っているなら要チェックです。今回、大阪の徳田さんからレビューの参考になるお手紙をいただきました。はげみにもなるので、ご意見は歓迎です。ありがとうございます。

その他のソフト

●スペースインベーダーX（STG／タイトー／２月17日／¥2,000）●ウキウキ釣り天国（STG／テイチク／２月17日／¥5,800）●実戦パチスロ必勝法！シングル～スーパースターダスト２～（SLG／マックスベット／２月17日／¥2,500）●日本プロ麻雀連盟公認THEプロ麻雀　免許皆伝（TBL／ナグザット／２月24日／¥5,800）●パーラー！プロ・ジュニアVol.５（SLG／日本テレネット／２月24日／¥2,900）●着信メロディだもんvolume.3（ETC／ビング／２月24日／¥1,980）

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
2000 HOW TO WIN

節分も過ぎて、暦のうえではもう春なんですが、まだまだ寒い日は続きそうです。だからといって、家にこもってばかりでもいけません。プレイクエスチョンを読んで早くクリアしたぶん、外に出て体を動かしましょう！

アディのおくりもの

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「ログロック」、かなり難しいじゃないですか。前半はともかく後半は……。コリャちょっとオレには無理ですよあきらめましょうよ担当編集のSさん！　とかヘタレなことを考えてたら、Sさんがオール Aクリアですわ。アンタ男だよ最高さ（お世辞）！　っていうかどんな脳みそしてるんですか？　（青毛野郎）

今回はゲームクリア後のお楽しみ要素を大公開！ もうクリアしてしまったという達人も、悪戦苦闘してるという人も要チェックだ！

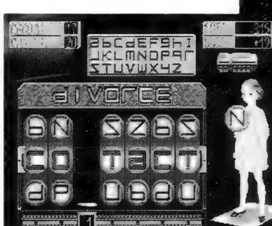
発売中 PZG	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

『アディ』がもっと楽しめるお得な情報を大紹介!!

アルファベットを並べ替えて、別の言葉にするまでの最短手を目指すこのゲーム。文字を回転させたり左右を反転させることで、思いもよらない解法が見つかるその奥深さが、大きな魅力になっている。出題される問題もやり応え十分なので、みなさんまだまだ眠れない日々を過ごしているのでは？　今回は、ゲームクリア後に楽しめる隠し要素を中心に、知っておくとプレイがさらに楽しくなるポイントをドーンと紹介していくぞ！　パズルに集中しすぎて疲れた頭を休める意味でも、まずこの記事を読んで、それから解けない問題に再チャレンジしてみよう！



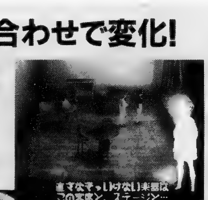
▲このゲームは、マルチエンディングになっている。残念ながら分岐条件は明かせないが、まずは一度エンディングを見てみよう。きっと条件がわかるハズだ。

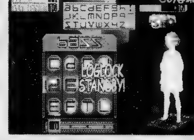


◀発展問題はさすがに難度が高い。しかし、ゲームをクリアした人ならきっと解ける問題だ。セレクトボタンのヒントを参考にプレイしてみよう。

演奏会の曲は楽器の組み合わせで変化！

ストーリーの中盤で発生する、バーでの演奏会イベント。このイベントでは、楽屋や客席、ステージなどにある、机やストーブなどを一定数楽器に変化させると演奏がスタートする。じつはこのとき、変化させた楽器の組み合わせによって、演奏される曲が3種類に変化するのだ。演奏曲と楽器の組み合わせは、下の表のとおり。これを参考にすれば、聴きたい曲に必要な楽器だけを選んで変化させることができるぞ。





▲◀楽器のうち、ベースはすべての曲で必要になる。客席にある机を変化させよう。

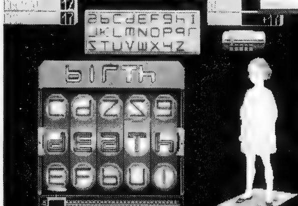
選択可能曲

演奏曲	変化させた楽器
ボサノバ	ピアノ、ギター、ベース、ドラム
ジャズ	ピアノ、サックス、ベース、ドラム
四重奏	バイオリン、ビオラ、ベース、チェロ

クリア後のお楽しみ♥ 発展問題にチャレンジしてみよう！

1度ゲームをクリアすると、それまでプレイできなかった発展問題に挑戦できるようになる。ただし残念ながら、クリア後すぐに挑戦することはできない。発展問題をプレイするには、まず2周目をプレイして、街のいたるところに隠されている問題を見つけ出さなければならないのだ。発見した問題は、手数に関係なく一度クリアすると、自動的に問題集に加わっていく。そして、その後はいつでも挑戦することができるぞ。発展問題は全部で24問。発展問題のみで登場する特殊なリングもあるので、がんばって街中を探してみよう。





▲2周目で、ゲームスタート地点にある墓を調べると、この問題が発見できるぞ。

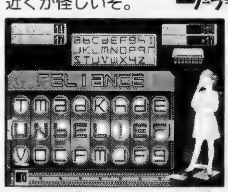
◀クリア前に発展問題を選んでも、この画面が表示されてしまう。まずはゲームクリアを目指そう。

隠された問題を見つけ出せ！

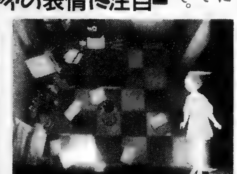
発展問題が隠されている場所は、見た目には変化がないので、ボーッとゲームを進めていると、なかなか問題を見つけることができない。そこで街中をくまなく歩きながら、右下に表示される、アディの動きに注目してみよう。問題が隠されている場所でも、アディが何かに気づいたような表情をするのだ。応用問題の近くが怪しいぞ。



◀問題はこんなところにも隠されている。走っていると見落としやすいぞ。



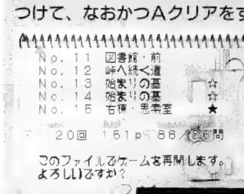
▲発展問題では、リングを8個まで使用する問題が登場するぞ。



▲ズーの家の絵画も問題になっている。くまなく探そう。

オールクリアでミュージックモード!!

このゲームには、ゲーム中のBGMを自由に聴くことができる、隠しモードが存在する。このモードを出現させるには、練習、応用、発展問題すべてをAクリア（レコード以下の手数でクリア）する必要があるぞ。この条件を達成すると、メニューに「MUSIC BOX」という項目が追加されるのだ。発展問題をすべて見つけて、なおかつAクリアをする必要があるので、条件達成はかなり難しいが、自信のある人はぜひともオールAを目指してみよう。





▶レコードジャケット風イラストも楽しめる。

▲オールクリアしたファイルは、ロード画面に★が表示されるぞ。

ポイントQ&A

Q：街の入口にいる男は、アディを「客」と呼ぶのに何も売ってくれません。何か買えるんでしょうか？

A：その男は、デコログというログロックを飾るアイテムを売ってくれます。デコログを買うには、男に話しかけるのではなく、男の横に建っている建物を調べればOKです。ただし、デコログを買うとトータルスコアを消費するので、無理して買う必要はありません。でもちょっと気分を変えてみるには楽しいかもしれませんよ。

グランツーリスモ2

走って、走って、ついに完成！　全95台のプレゼントカーをカテゴリーごとに分類して掲載。自分のガレージを、プレゼントカーでいっぱいにしよう!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

走りました。とにかく走りました。全プレゼントカーを入手するため、年末からずっと走りっぱなしでした。とくにプレゼントカーがランダムのレースは、確率は同じはずなのに持ってるクルマばかり出たりして……。編集部で入手に苦労したクルマは、世界選手権のＲ390とグランバレー耐久のＲ390。奇妙な偶然です。　（マサ）

発売中 RCG	▶¥6,800（CD2枚組）▶SCEI
	▶MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC

ついに公開!!　『GT2』全プレゼントカーリスト!!

今回は『ＧＴ２』最終攻略ということで、全プレゼントカーのリストを掲載。プレゼントカーの入手条件は、ライセンスがオール金獲得、レースが１位獲得となっているが、もらえるクルマが数台からランダムで決定される場合もあるので注意しよう。



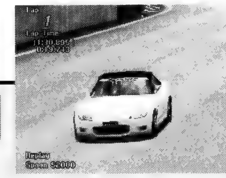
◀プレゼントカーは全部で95台。１台ずつなら、ガレージに入りきる。

ライセンス

入手条件がオール金のため、非常にハードルは高い。しかしそのぶん、もらえるクルマは使えるものが多いのだ。レースと違い、入手タイミングが１度しかないので、希少価値も高いぞ。

狙い目はコレ

■スプーン　S2000



馬力制限が低めのレースに最適

ホンダ車のチューンで有名なスプーンが手がけたS2000。国内Ｂ級は金のタイムも甘いので、まずはコレを狙おう。

ライセンス	プレゼントカー	駆動	最高出力	最大トルク	車重	売却価格
国内B級(B)	スプーン　S2000	FR	273/9000	22.0/9000	1100	1,200,000
国内A級(A)	コンセプトカー	MR	220/5900	29.1/5000	980	2,500,000
国際C級(I-C)	ⓇGTO LM Edition	4WD	623/6000	75.3/5500	1280	25,000,000
国際B級(I-B)	ⓇCR-Xデルソル LM Edition	MR	626/9500	47.7/9500	890	25,000,000
国際A級(I-A)	ⓇFTO LM Edition	4WD	557/8500	49.7/6000	930	25,000,000
スーパー(S)	ⓇGT-ONE(TS020)レースカー('99)	MR	682/7500	72.3/6000	900	50,000,000

グランツーリスモリーグ

グランツーリスモリーグで入手できるプレゼントカーは10台。ただし、世界選手権は、４台の中からランダムで１台もらえる仕組みになっている。



◀残念ながら、国内選手権は１位になっても何ももらえない。クルマの試乗用に活用しよう。

オススメカーはコレ

■Ⓡニッサン 300ZX-GTS('97)

出現レース：パシフィック・リーグ／ミッドフィールド

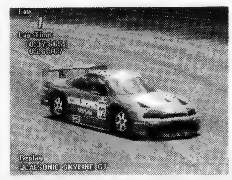


"Z"の米国バージョン

米国版フェアレディＺのレーシング仕様。ハイパワーのＦＲだが、オーバーステアが出過ぎることがなく、非常に扱いやすいうえに速い。世界選手権はコレで勝てる。

■Ⓡスカイライン カルソニック('99)

出現レース：グランツーリスモワールドリーグ



R34ベースのGTカー

『ＧＴ２』にはＲ34ベースのＧＴ選手権カーが数多く収録されているが、これもその１台。昨年のＪＧＴＣでの戦績は今ひとつだったが、馬力、トルクともに最高レベルだ。

リーグ名	コース名	ライセンス	馬力制限	プレゼントカー	駆動	最高出力	最大トルク	車重	売却価格
ヨーロッパ・リーグ（国際地域別選手権）	アプリコット・ヒル	I-B	～600	Ⓡカストロールスープラ LM（'96）	FR	695/6000	93.2/4000	1150	25,000,000
	グランバレー	I-B	～600	Ⓡスカイライン ゼクセル（'97）	4WD	680/6000	90.4/4500	1180	25,000,000
	ローマ市街地コース	I-B	～600	Ⓡスカイライン クレ R33（'97）	4WD	680/6000	90.4/4500	1180	25,000,000
パシフィック・リーグ（国際地域別選手権）	ミッドフィールド	I-B	～550	Ⓡニッサン 300ZX-GTS（'97）	FR	682/6500	96.4/3500	1180	25,000,000
	シアトル市街地コース	I-B	～550	ⓇRX-7 LM Edition	FR	559/7000	57.5/7000	960	25,000,000
	ラグナ・セカ	I-B	～550	Ⓡドラッグ 180SX	FR	1026/9000	93.4/7000	980	25,000,000
グランツーリスモワールドリーグ（世界選手権）	5連戦 4台からランダム	I-A	no limited	Ⓡカストロール無限NSX（'99）	MR	617/7900	62.2/6500	1810	25,000,000
				Ⓡスカイライン カルソニック（'99）	4WD	712/6000	94.4/4500	1180	25,000,000
				ⓇGT-ONE(TS020)レースカー（'98）	MR	682/7500	72.3/6000	900	50,000,000
				ⓇR390 GT1 LM レースカー（'98）	MR	673/7000	70.6/4900	1180	50,000,000

耐久レース

トライアルマウンテンを除き、もらえるクルマは２台からランダムで決定される。ラリーカーがもらえるのはココだけなので、挑戦する価値はあるぞ。



◀長いもので２時間ほどかかる耐久レース。すべてゲットするには、時間と忍耐力が必要だ。

オススメカーはコレ

■ⓇCELICA ラリーカー

出現レース：ラグナ・セカ・スピードウェイ耐久 200Miles



最新セリカのラリーカー

昨年モデルチェンジを受けたセリカのラリー仕様。駆動方式はＦＦから４ＷＤに変更されている。耐久でもらえるラリーカーの中では、最軽量かつ最高馬力を誇る。

■ⓇGTO LM Edition

出現レース：ラグナ・セカ・スピードウェイ耐久 200Miles



夢のGTOル・マンカー

ＧＴＯのＬＭ（ル・マン）仕様。国際Ｃ級オール金でもらえるＧＴＯのＬＭよりも、スペック面で勝っている。実際には存在しないクルマなので、ぜひ試乗してみたい１台。

レース名	LAP	ライセンス	馬力制限	プレゼントカー	駆動	最高出力	最大トルク	車重	売却価格
グランバレースピードウェイ耐久 300km	60	I-A	～700	Ⓡインプレッサ ラリーカー	4WD	410/7500	40.2/7000	980	12,500,000
				ⓇR390 GT1 LM レースカー（'97）	MR	642/7000	68.7/4500	1000	50,000,000
アプリコット・ヒル耐久 200km	50	I-B	～600	ストラトス	MR	193/7400	23.1/4000	980	7,500,000
				Ⓡバイパー GTS-R	FR	700/6500	84.8/3500	1247	25,000,000
シアトル市街地コース耐久 100Miles	40	I-A	～600	Ⓡエスコートラリーカー	4WD	467/6700	59.4/4000	1230	12,500,000
				ⓇGT90コンセプトカー	MR	727/6500	91.6/4500	1452	12,500,000
ラグナ・セカ・スピードウェイ耐久 200Miles	90	I-A	no limited	ⓇCELICA ラリーカー	4WD	577/8500	50.2/8000	960	25,000,000
				ⓇGTO LM Edition（'99）	4WD	699/6000	84.4/5500	1300	25,000,000
ローマ市街地コース耐久 2Hours	99	I-A	no limited	Ⓡアルテッツァ LM Edition	4WD	599/8000	63.5/3500	1030	25,000,000
				Ⓡカローラ ラリーカー（'97）	4WD	403/6400	55.4/3500	1200	12,500,000
トライアルマウンテン耐久 30Laps	30	I-B	～300	Ⓡスープラ デンソー サード（'99）	FR	696/6000	93.6/4000	1150	25,000,000
スペシャルステージ・ルート5 ナイター耐久	50	I-A	no limited	Ⓡサーブラウ LM Edition	FR	633/7100	66.2/6500	890	25,000,000
				Ⓡランサー エボ VI ラリーカー（'99）	4WD	467/6700	59.4/4000	1030	12,500,000

ポイント Q&A

Q：プレゼントカーがランダムのレースで、同じクルマばかりもらってしまいます。出現確率に違いがあるのですか？

A：出現確率はまったく同じです。例えば４台からランダムの場合、各プレゼントカーの出現確率は25％ずつ。運がよければ４回走っただけで４台ともそろえ、逆に運が悪ければ10回走っても１台しかもらえないこともあります。また、複数のカラーリングが用意されている場合も、各カラーの出現確率は同じ。２色なら50％ずつです。

スペシャルイベント

20ものレースカテゴリーがあるが、プレゼントカーがランダムとなっているレースは5レースのみ。そのほかは、各レースに1台ずつと決まっている。

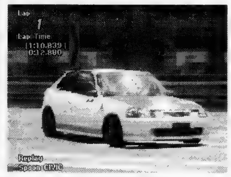


◀基本的に、レースカテゴリーに則したプレゼントカーがもらえる（ような気がする）。

オススメカーはコレ

■スプーン シビック

出現レース：チューンドＮＡカーNo.１カップ

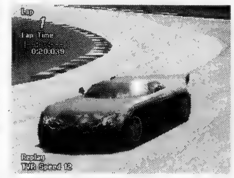


高回転エンジンを搭載

スプーンがチューンを施したシビックType-R。驚くほど高回転なエンジンを搭載しており、レッドゾーンは11,500回転以上に設定されている。車体が軽いのも魅力。

■スピード 12

出現レース：グランツーリスモオールスターズ／レッドロックバレー



性能よりも売却価格

超オーバーステアなＦＲで、セッティングを変えたくらいではこの問題は解消できない。非常に扱いづらいクルマだが、売却すれば５千万Crになる。資金調達に最適！

レース名	コース名	ライセンス	馬力制限	プレゼントカー	駆動	最高出力	最大トルク	車重	売却価格
ＦＦチャレンジ	タヒチ・ロード	B	～300	無限アコード SIR-T	FF	193/7000	20.1/6500	1300	700,000
	ミッドフィールド	A	～350	トムス T111	FF	175/8400	16.5/6000	1020	550,000
	トライアルマウンテン	I-C	～400	無限プレリュード Type-S	FF	214/7000	22.6/6500	1310	750,000
ＦＲチャレンジ	クラブマンステージR5	A	～300	シルエイティ	FR	204/6000	28.1/4000	1170	200,000
	スペシャルステージR5	I-C	～450	ニスモ 270R	FR	268/6000	34.6/5000	1240	1,000,000
	ミッドフィールド	I-B	～500	RX-7 GT-C ('99)	FR	298/6500	34.4/4500	1280	1,125,000
ミッドシップチャレンジ	グランバレー東コース	I-C	～350	TRD2000GT	MR	270/7000	31.1/3500	1290	750,000
	ハイスピード・リンク	I-B	～500	トムス T020	MR	234/7000	26.1/4500	1220	750,000
	レッドロックバレー	I-A	～600	[R]GT40 レースカー ('69)	MR	499/6500	62.2/5000	998	25,000,000
４WDチャレンジ	シアトル・ショートコース	A	～350	レガシーワゴンGT-B ('96)	4WD	278/6500	34.6/5000	1430	515,000
	シアトル市街地コース	I-C	～400	ニスモ 400R Preceiding	4WD	399/6500	48.0/4500	1550	2,000,000
	ラグナ・セカ	I-A	～700	マインズ R32.5 スカイライン	4WD	627/7500	63.3/5000	1500	1,750,000
ライトウェイト"K"	ローマ・ショートコース	FREE	～150	無限ビート	MR	62/7900	6.1/7000	760	200,000
	シアトル・ショートコース	I-B	～100	デミオ A-spec ('97)	FF	101/7500	13.0/4500	820	375,000
	タヒチ・ロード	I-A	～100	無限CR-X PRO.2	FF	158/7500	15.5/7000	1000	250,000
グローバルコンパクトカーカップ	ローマ・ショートコース	B	～250	ヴィッツ F ('99)	FF	68/5800	9.7/4000	820	232,000
	シアトル・ショートコース	B	～250	クリオ 16V	FF	108/5900	15.4/3500	1095	559,500
	オータムリンク	B	～300	ルポ 1.4	FF	75/5000	13.1/3000	864	417,200
ラグジュアリーセダンカップ	ローマ市街地コース	A	～400	アコード Type-R	FF	210/7100	22.0/6400	1344	1,000,000
	スペシャルステージR5	I-C	～500	チェイサー TRD スポーツ	FR	317/6500	44.1/2500	1470	1,000,000
	ハイスピード・リンク	I-B	～600	GT-R Autech Version	4WD	298/6800	40.3/4400	1560	1,250,000
マッスルカーカップ	シアトル・ショートコース	A	no limited	PT スパイダー	MR	225/5900	30.7/4500	1225	2,500,000
	シアトル市街地コース	I-C	no limited	コブラ ('67)	FR	429/6400	67.0/3500	1068	12,500,000
	ラグナ・セカ	I-B	no limited	ファエトン	FR	510/6500	68.0/4500	1600	2,500,000
ワールドオープンカーカップ	タヒチ・ロード	A	～250	ロードスター A Spec(NB8C)	FR	143/6400	16.6/4900	1040	700,000
	グリンデルワルド	I-B	～350	MR-S '97 SHOW VERSION	MR	137/6300	17.4/4400	970	1,250,000
	トライアルマウンテン	I-A	～600	[R]コンセプトカー LM Edition	MR	534/6500	60.8/5500	900	12,500,000
ヒストリックカーカップ	タヒチ・ロード	A	～250	無限CR-X PRO.3	FF	167/7900	16.0/7000	1140	300,000
	ローマ市街地	A	～300	ヨーロッパ	MR	127/6300	15.6/5200	730	2,000,000
	グリンデルワルド	I-C	～400	XYR '99 SHOW VERSION	FF	185/7400	18.4/6800	1140	1,250,000
GTワゴン対決	ローマ・ショートコース	B	～400	インプレッサ STi Ver.V ('98)	4WD	341/9600	38.9/5000	1310	630,000
	スーパースピードウェイ	A	～400	無限アコード ワゴン	FF	200/7000	22.6/5500	1430	625,000
	スペシャルステージR5	I-C	～400	ステージア 260RS	4WD	348/6800	42.7/4400	1720	1,200,000
80'sスポーツカーカップ	トライアルマウンテン	A	～200	無限シビックフェリオ	FF	167/7900	15.9/7300	1130	575,000
	スペシャルステージR5	I-C	～350	無限CR-X PRO.3	FF	167/7900	16.0/7000	1140	300,000
	ディープフォレスト	I-B	～350	無限シビックType-R	FF	181/8400	16.3/7500	1060	625,000
	シアトル市街地ロード	I-B	～400	無限インテグラ Type-R	FF	197/8000	18.9/6500	1080	750,000
	タヒチ・ロード	I-B	～400	[R]Silhouette Foumula(R30)	FR	563/6000	70.3/5500	960	12,500,000
グランドツーリングカートロフィー	レッドロックバレー	I-C	～400	[R]シルビア ダイシン ('99)	FR	419/7200	45.0/5200	980	12,500,000
	グランバレー	I-B	～500	[R]カストロール無限NSX	MR	617/7900	62.2/6500	1180	25,000,000
	ミッドフィールド	I-A	～600	[R]スカイライン ユニシアジェックス ('99)	4WD	712/6000	94.4/4500	1180	25,000,000
ピュアスポーツカーカップ	ラグナ・セカ	A	～400	エンジェル T01	MR	158/7500	16.5/5500	700	1,250,000
	ディープフォレスト	I-C	～450	ZZ III	MR	187/6900	20.2/5400	670	1,250,000
	トライアルマウンテン	I-B	～600	タスカン スピード 6	FR	367/6500	44.4/5000	1060	12,500,000
チューンドNAカーNo.1カップ	3つのコースどれでも 4台からランダム	I-A	no limited	スプーン インテグラ	FF	291/9000	24.4/8000	900	950,000
				スプーン シビック	FF	238/9800	17.9/9600	820	750,000
				ロードスター B Spec(NA8C)	FR	168/7600	17.9/5400	980	300,000
				ロードスター C Spec(NA8C)	FR	200/7900	20.5/5000	1010	1,250,000
チューンドターボカーNo.1カップ	3つのコースどれでも 3台からランダム	I-A	no limited	ニスモ 400R	4WD	399/6500	48.0/4500	1550	3,000,000
				マインズ R33 スカイライン	4WD	627/7500	63.3/5000	1540	1,875,000
				[R]R33 ドラッグ GT-R	4WD	1026/9000	93.4/7000	1280	25,000,000
グランツーリスモオールスターズ	スーパースピードウェイ	I-A	no limited	マインズ ランサー エボ V	4WD	419/6500	50.2/4000	993	1,375,000
	スペシャルステージR5	I-A	no limited	マインズ R34 スカイライン	4WD	627/7500	63.3/5000	1540	2,000,000
	レッドロックバレー	I-A	no limited	スピード 12	FR	819/7200	91.7/5500	950	50,000,000
	ローマ市街地コース	I-A	no limited	[R]ZZ II	MR	597/7900	60.3/6500	1020	25,000,000
	ラグナ・セカ	I-A	no limited	R390 GT1 ロードカー ('97)	MR	356/5400	50.2/3900	1000	25,000,000
スーパーツーリングトロフィー	5つのコースどれでも 3台からランダム	I-B	～500	カマロ Z28 30th ('97)	FR	290/7000	45.1/2500	1561	700,000
				トムス スープラ	FR	314/5500	46.6/4500	1510	1,375,000
				TRD3000GT	FR	323/5600	47.9/4500	1510	1,425,000
GT300チャンピオンシップ	5連戦 4台からランダム	I-B	～600	[R]シルビア ザナヴィ ARTA ('99)	FR	419/7200	45.0/5200	980	12,500,000
				[R]セリカ ウエッズスポーツ ('99)	FF	400/7000	42.2/5000	1380	12,500,000
				[R]トレノ BP アペックス クラフト	FR	364/8000	35.1/6400	925	12,500,000
				[R]MR2 モモコルセ アペックス ('99)	MR	380/6500	43.4/4000	1290	12,500,000
GT500チャンピオンシップ	5連戦 4台からランダム	I-A	no limited	[R]スカイライン ARTA ゼクセル ('99)	4WD	712/6000	94.4/4500	1180	25,000,000
				[R]スープラ cdma one セルモ ('99)	FR	696/6000	93.6/4000	1150	25,000,000
				[R]タカタ NSX ('99)	MR	617/7900	62.2/6500	1180	25,000,000
				[R]STPタイサンバイパー ('99)	FR	655/7000	72.3/6000	1180	25,000,000

ポイントQ&A

Q：違うレースに出場したのに、同じクルマをもらいました。そんなことってあるのですか？

A：じつは、ヒストリックカーカップのタヒチ・ロードと、80'sスポーツカーカップのスペシャルステージＲ５では、同じ「無限ＣＲ－Ｘ ＰＲＯ．３」がもらえます。ただし、同じクルマが出現するのはここだけで、そのほかのレースでは同じクルマが出現したように思えても、ちゃんと年式が違ったりしています。

電車でGO! 名古屋鉄道編

今回は隠し路線の出現方法をすべて公開！　さらに、隠し路線の攻略ポイントも解説していくぞ。参考にして、すべての路線を遊びつくそう!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個人的な感想ですが、やっぱり「ナビゲーション」はアーケード版にもほしいと、改めて思いましたね。ナビゲーションに慣れてしまうと、ＰＳ版でクリアできる路線もゲームセンターではボロボロの成績、なんてこともしばしば……。ナビさえあれば、もっと気軽にプレイできるのにねェ。みなさんはどう思いますか？　(H・O)

発売中 SLG	▶¥5,800　▶タイトー
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3～6ブロック)、「電車でGO!」コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

隠し路線を大公開！ さらに各重要ポイントにも迫る!!

今回は隠し路線の出現条件の公開と攻略がメイン。もちろんその前に、クリアすることが隠し路線出現の条件となっている２路線も、詳しく攻略していく。ぜひ、参考にしてほしい。ちなみに、路線攻略部分にある「止まるまでの距離表」は、レベル８ブレーキを使用した数値となっている（40km/h以下はレベル７を使用）。各速度は実際にプレイで使うものなので、活用しよう!!


▲隠し路線のイチ押しはモノレール。ゆったり楽しもう!!

これが隠し路線の出現条件だ!!

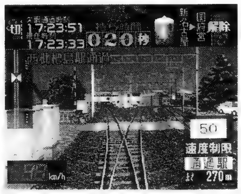
隠し路線の出現条件には、難易度とコンテニューは関係していない。自分のレベルにあった難易度でプレイして、すべての路線を出現させよう（※路線の番号は、路線選択画面のものに対応しています）。

要クリア路線	走行可能になる路線
名古屋本線の⑥	名古屋本線の⑨
犬山線の⑦	犬山線の⑧⑫
	モノレール線の⑪
犬山線の⑧	犬山線の⑩

名古屋本線

⑥6000系　⑨3400系

名古屋本線では、スピードの出しすぎに注意。なぜなら、駅と駅の距離が短い区間が多いので、飛ばしすぎると次駅到着時刻より早く駅に着いてしまい、次の区間で減速信号が発生するからだ。攻略する２路線は、100km/h前後が最高速度の目安だと覚えておこう。そうすれば、ダイヤは乱れないはずだぞ。


◀新名古屋駅発だと、この分岐点までの速度制限は犬山線と同じ。覚えておこう。

⑥須ヶ口➡新岐阜　普通 6000系

停車駅が19もあり、ムダの少ない機敏な運転が要求される路線。だが、隠し警笛ボーナスも数多く存在するので、たとえ何度かミスをして持ち時間が減っても、これをすべて取れば完走はできるはず。あやしいポイントでは、必ず警笛を鳴らすようにしていこう。

6000系の性能
- ■加速性能…………普通
- ■ブレーキ性能……悪い
- ■最高速度目安…100km/h

この車両は他の車両と違い、ブレーキの性能が悪い。停車するまでに、かなりの距離が必要になるので要注意。

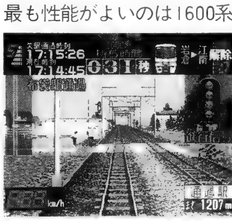
●路線攻略のポイント

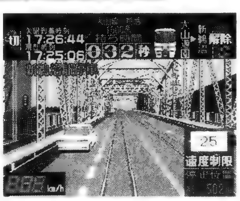
この路線の最高速度の目安は一応100km/hだが、100km/hを出していいのは新一宮～今伊勢の区間のみ。これ以外で100km/hを出すと、ダイヤが乱れてしまうので要注意だぞ（写真Ⓐ）。難関ポイントとしては、新清洲駅への停車前が挙げられる。制限45km/hと注意信号45km/hが必ず発生するので、あらかじめ減速しておく必要があるのだ。同様の速度制限がある国府宮（こうのみや）、新木曽川、岐南（ぎなん）の３駅の停車前でも、早めの減速を心がけよう（写真Ⓑ）。このほかに注意したいのは、今伊勢～石刀（いわと）の区間。ここは距離が601mと短いが、ダイヤに余裕があるので、速度を70km/hぐらいに抑えて走行しなければならない。同様に距離の短い木曽川堤～東笠松、茶所（ちゃじょ）～加納の区間でも速度には十分注意しよう。終点の新岐阜駅前は制限50km/hの表示出現後、レベル１ブレーキで減速していけばいい。

犬山線

⑦1000系　⑩8000系
⑧6500系　⑫1600系

犬山線の特徴は、100Km/h以上の高速走行が多い点と通過駅が多い点。いかにうまく惰性走行ができるかが攻略のカギになってくるぞ。４つの車両のなかでは、8000系の運転が最も難しい。加速、減速ともにかなり性能が悪く、一度ミスをするとダイヤの修正がかなり困難になるのだ。マスコンの入れすぎやブレーキのかけすぎには十分注意しよう。逆に、最も性能がよいのは1600系だ。


◀100km/h以上で走行することの多い1600系。一番の高速路線だぞ。


▶自動車と並走する犬山橋。橋の走行中に加速は厳禁だ。制限25km/hは必ず守ろう。

⑦新名古屋➡新鵜沼　全車特別車特急 1000系

新名古屋～東枇杷島まで、名古屋本線と同じ線路を走り、速度制限の指示も同じというこの路線。定通が多いので、「ある程度まで加速したら惰性走行に切り替える→自然に減速してダイヤを調節する」といった、惰性をうまく使った走行をすることがポイントになるぞ。また、犬山遊園～新鵜沼の区間には、自動車と並走する「犬山橋」が登場する。だが、美濃町線のような交通信号は登場しないので、鉄道の速度制限だけに集中していればいい。この路線をクリアすれば、なんと３つの隠し路線が出現する！　絶対に走破せよ!!

1000系の性能
- ■加速性能…………良い
- ■ブレーキ性能……良い
- ■最高速度目安…110km/h

新型車両のため、加減速の性能はトップクラス。少しのミスなら簡単に取り戻せる、プレイしやすい車両だ。

●路線攻略のポイント

注意が必要なのは、岩倉、江南、犬山駅停車前の速度制限（それぞれ制限60km/h、85km/h、50km/h）。制限が近づいてきたら低いレベルのブレーキで、あらかじめ10km/hほど目安速度から減速しておこう。そうすれば指示の表示後からでも、余裕を持って減速ができるぞ。また、上でも触れたが、この路線をクリアできるかどうかは惰性走行にかかっている。ブレーキを使うのではなく、惰性で自然に減速していくことが定通につながるのだ。以下で、全区間の目安速度とポイントを順に解説するが、それぞれの目安速度は、その速度に達したら惰性走行に移ることが原則となっている。このことをふまえたうえで、参考にしてほしい。

【新名古屋～栄生（さこう）】…90km/h。この区間には、トンネルの出口に警笛ボーナスがあるぞ。
【栄生～東枇杷島（ひがしびわじま）】…60km/h。
【東枇杷島～下小田井（しもおたい）】…50→80km/hだ。この区間では、制限解除まで50km/hを保ち、解除とともに80km/hまで加速しよう（写真Ⓐ）。
【下小田井～中小田井（なかおたい）】…110km/h。この区間には、右手に保線区員がいるので、警笛を鳴らしてボーナスを取っておこう。
【中小田井～上小田井（かみおたい）】…95km/h。
【上小田井～西春】…95→110km/h。
【西春～徳重（とくしげ）】…100km/h。
【徳重～大山寺（たいさんじ）】…100km/h。五条川前には隠し警笛ボーナスがあるぞ。
【大山寺～岩倉】…100→60km/h。速度制限の指示が出たら60km/hに減速しよう（写真Ⓑ）。また、保線区員の警笛ボーナスもあるので取っておこう。
【岩倉～石仏】…65→100km/h。この区間では、制限解除まで65km/hを維持して走行しよう。
【石仏～布袋（ほてい）】…110→100km/h。
【布袋～江南（こうなん）】…85km/h（写真Ⓒ）。
【江南～柏森】…90→100→80km/h。それぞれの速度制限にあわせて、加減速をしていこう。
【柏森～扶桑（ふそう）】…100km/h。
【扶桑～木津用水（こつようすい）】…100km/h。
【木津用水～犬山口】…110→95km/h。速度制限の指示で減速をしよう。
【犬山口～犬山】…80→50km/h。停車前の速度制限を忘れずに。また、保線区員の警笛ボーナスも忘れずに取っておこう。
【犬山～犬山遊園】…85km/h。
【犬山遊園～新鵜沼（しんうぬま）】…25km/h。犬山橋進入時と出るときに、警笛ボーナスがあるので取っておこう。惰性で犬山橋を渡りきったら、再び25km/hまで加速。あとはもう一度、惰性走行だ。

Ⓐ加速のしすぎに要注意!!


▲東枇杷島～下小田井の区間では、80km/h以上出すのは厳禁！

Ⓑ停車前は事前に減速!


▲停車駅の前には、必ず速度制限があることを頭に入れておこう。

Ⓒ制限に気を取られるな!!


▲制限が80km/hだからといって、80km/hで駅に侵入してはダメだぞ。

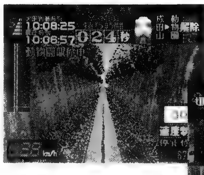
ポイントQ&A

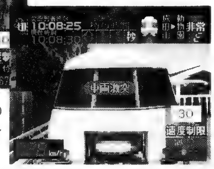
Q：シリーズおなじみの踏切のイベントは、今回もありますか？
A：もちろん、今作にも踏切イベントはある。犬山線の⑫で、始発時の持ち時間以上のタイムがある状態で、岩倉駅に７秒以上早く到着（早着）すると、石仏～布袋の区間の踏切で、軽トラックが立ち往生しているイベントが発生するのだ。非常ブレーキを使ってぶつからずにうまく止まると、なんと300秒もボーナスがもらえるぞ!!

シリーズ初モノレールでGO!

⑪モノレール線 犬山遊園→動物園 普通 MRM100形

すべての区間が制限30km/hながら、ダイヤにあまり余裕がないこのモノレール線では、制限速度の30km/hを保つように走行するのがコツ。ただし、上り勾配が多いので、減速しないようにマスコンをうまく操作することが重要になってくるぞ。

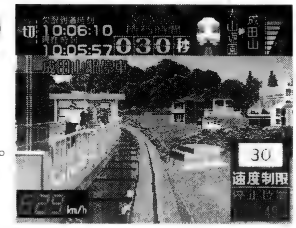

▲成田山～動物園の区間のきつい上り坂は、マスコン全開で登りきろう！


▼停車車両と激突してしまうと、評価はゲキ落ち!! 停止位置はきちんと守ろう。

●実際にプレイしてみよう

■犬山遊園～成田山

モノレールの運転も基本は鉄道線と同じ。まずは知らせ灯が点灯し、ベルが2回鳴ったら発車しよう。そして、成田山駅まで30km/hを保つように、マスコンを調節して走行する。残り50mからレベル7ブレーキを使えば、うまく停車できるはずだぞ。


▲ただし、プレイヤーによりマスコン操作のタイミングは違うので、到着時間には差が出る。他の路線と同様に微調整をしよう。

Ⓐ100km/hは1区間だけ!!


▲この路線で使う速度は、90km/hが一番多い。覚えておこう。

Ⓑ注意信号に気をつけろ!!


▲注意信号は素早い減速が必要。ATSが作動する場合もあるぞ!!

⑨新名古屋→新岐阜 高速 3400系

3400系の性能

■加速性能…………普通
■ブレーキ性能……普通
■最高速度目安…100km/h

だいぶ古い車両なので、100Km/h以上出しづらいのが唯一の欠点。性能は悪くないので、普通に運転できるはず。

止まるまでの距離表

速度	距離
100km/h	390m
75km/h	225m
60km/h	150m
50km/h	105m
35km/h	55m

この路線には通過駅が22もあるが、停車駅は3つしかない。定通より停車のほうが難しいので、6000系よりもクリアはしやすいだろう。ただし、3400系は車両が古く、100Km/h以上に加速するのはキビしい。大幅な遅れは取り戻すのが難しいので、平均的な速度目安となる95km/h前後での走行を心がけよう。

●路線攻略のポイント

この路線は、95km/h前後でほとんどの区間を走行することになる。もちろん、新名古屋～東枇杷島をはじめ、いくつかの区間では速度制限が出るが、基本的には95km/hを保つことで定通が狙えるようになっている。このことをしっかり頭に入れてプレイしよう。また、隠し警笛ボーナスが多いことも覚えておきたい。新名古屋駅のトンネル出口や保線区員、国府宮駅進入前など全部で10カ所あるので、気になる場所では必ず警笛を鳴らすようにしていこう（写真Ⓐ）。次に、この路線で注意したいポイントを3つ解説していこう。1つ目は、停車駅前の速度制限だ。とくに途中の新一宮駅の速度制限はキツめなので、新一宮駅付近にきたら少しブレーキをかけておき、余裕をもって減速できるようにしておこう（写真Ⓑ）。2つ目は、駅と駅の距離が短い区間だけは、95km/hまで速度を上げないということ。とくに木曽川堤～東笠松～笠松の区間では、70km/hぐらいがちょうどいい速度になるぞ。覚えておこう。3つ目は、終点の新岐阜駅への走行法だ。制限50km/hと35km/hが出現するのだが、強いブレーキでの急な減速は控えるべき。ダイヤどおりに到着できなくなるぞ。


▲奥田～国府宮の区間には、保線区員がいる。警笛を鳴らしてボーナスを取ろう。


▲新一宮駅前には制限75km/hが出現する。駅にはこれ以下のスピードで進入しよう。

---

⑧新名古屋→犬山 特急北アルプス 8500系

この路線は"雨"が降ってくることが最大の特徴。そのため、ブレーキは通常より早めにかける必要が出てくるぞ。また、途中の停車駅は岩倉駅だけなので、停車前の速度制限は、ここさえ気をつけておけば大丈夫（制限60km/h）。

8500系の性能

■加速性能…………良い
■ブレーキ性能……普通
■最高速度目安…110km/h

⑩の8000系から、すべての面がパワーアップした後継車両。加速、減速ともに優れていて、とても運転しやすいぞ。

止まるまでの距離表

速度	距離
100km/h	245m
95km/h	210m
80km/h	160m
60km/h	95m
50km/h	70m

●路線攻略のポイント

クリアのカギを握るのは、やはり雨天時のブレーキの使い方。停車の際には、通常より制動距離が1割ほど増してしまうということを計算に入れていこう。また、110km/hほどの高速で飛ばさなければならない区間があるが、速度制限もしっかり出てくるので、機敏に速度の上げ下げをしていく必要があるぞ。この路線で注意したいポイントは2つ。1つ目は岩倉駅前の制限60km/hで、2つ目は犬山駅前の制限50km/hだ。どちらの場合も、前の区間でスピードを出しているので、制限が表示されてから減速しても間に合わない。あらかじめ制限の手前から低いレベルのブレーキを使い、減速をしておくのがコツだぞ。ちなみに、隠し警笛ボーナスは12カ所にある。1000系と同じ場所にもあるので、全部探してみよう！


◀新名古屋駅のトンネルを出ると、雨が降り出す。ブレーキの微調整が必要になるぞ！

⑩新名古屋→犬山 特急北アルプス 8000系

出現する速度制限は、すべて8500系と同じだが、隠し警笛ボーナスは格段に増えている。ほとんどの区間にあるので、じっくり探していこう。また、8000系は型が古く、加減速には時間がかかる。ミスのないよう慎重に！

8000系の性能

■加速性能…………悪い
■ブレーキ性能……悪い
■最高速度目安…85km/h

70km/h以上まで加速するには、かなりの時間がかかる。減速信号を出さないように、気をつけてプレイしよう。

止まるまでの距離表

速度	距離
95km/h	325m
80km/h	240m
60km/h	165m
40km/h	75m
20km/h	25m

●路線攻略のポイント

基本は80km/h前後での走行だ。加速すれば100km/hは出るのだが、100km/hで走行すると必ず早着してしまう。85km/hを超える速度は出さないようにしよう。また、隠し警笛ボーナスが数多く配置されているのもこの路線の特徴。とくに通過駅への進入前に多いので、通過の際には必ず警笛を鳴らしてみよう。この路線で注意したいのは、8500系と同じ2つのポイント。ただし、8500系とは攻略法が異なるぞ。まず岩倉駅停車前の制限60km/h。これは、大山寺駅を80km/h前後で通過し、そのまま惰性走行しておけば、減速は十分間に合う。次に、犬山駅前の制限50km/hだが、この区間も75km/h前後で惰性走行していれば、速度制限が表示されるのと同時のレベル8ブレーキで減速は間に合う。機敏に操作をしていこう。


◀残り300mまで加速。その後、惰性走行に移れば、栄生駅の定通は取れる。やってみよう。

⑫新名古屋→新鵜沼 全車特別車 特急1600系

この路線は、基本的に1000系のプレイスタイルで完走できるぞ。ただし、隠し警笛ボーナスの位置のみ、多少変わっていることを覚えておこう。また、犬山橋の制限25km/hは、くれぐれもオーバーしないように注意！

1600系の性能

■加速性能…………良い
■ブレーキ性能……良い
■最高速度目安…110km/h

最新型の車両なので加減速の性能が非常にいい。ただし、調子に乗ってスピードを出しすぎないように!!

止まるまでの距離表

速度	距離
95km/h	225m
80km/h	170m
60km/h	100m
50km/h	65m
30km/h	26m

●路線攻略のポイント

加速がいいので、つい120km/h以上出しがちだが、基本の速度目安は、100km/h前後。5秒以上の早着で減速信号が出現してしまうので、スピードの出しすぎには注意しよう。逆にブレーキ性能の良さは、プレイを楽にしてくれる。各速度制限の前にあらかじめ減速しておく必要がなく、表示後のレベル8ブレーキでも十分間に合うのだ。このように、加減速の性能の良さを正しく使うことが重要になるぞ。この路線で注意したいポイントは2つ。1つ目は、東枇杷島～下小田井の区間。ここでは、制限解除後も速度を70km/h前後にとどめておかないと、下小田井駅に早着してしまうぞ。2つ目は、新鵜沼停車前の犬山橋で常に出続ける制限25km/h。25km/hまで加速したら、橋を渡りきるまで惰性で走行しよう。


◀犬山橋は制限25km/hで走行する。マスコンは切り、加速は絶対にしないこと！

ポイントQ&A

Q：停車駅に早着してしまい、次の区間で減速信号が出現した場合の対処法として、何かいいテクニックはありませんか？

A：少々荒ワザではあるが、わざと速度をオーバーしてATSを作動させるといい。減速信号が解除され、信号が青に変わるぞ　こうすると減速信号どおりに低速で走り続けるよりも、ダイヤの遅れを防げるのだ。ただし、当然クリア後の評価は下がってしまうので、クリアが目的のときにだけ使うようにしよう

ジョッキーレーシングゲーム

ギャロップレーサー2000

競馬RCGの元祖が、最新データと新要素を搭載して登場!
ゲームを進めるための基本的な攻略法と使えるデータを紹介しよう!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近、現実の競馬（馬券）をやっていないのに競馬関係のゲームのお仕事が多いです。夢が膨らむワイド馬券が買いたいですが、借金が膨らみそうで手が出しづらいですね。そんなブルーな気分のオレでも楽しい。勝ったときの爽快感が気持ちイイですよ。弱い馬だと勝てなくて、逆にストレスたまったりして…　（ひもじいfool）

2|17 RCG	▶¥5,800　▶テクモ
	▶MC(3〜4ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

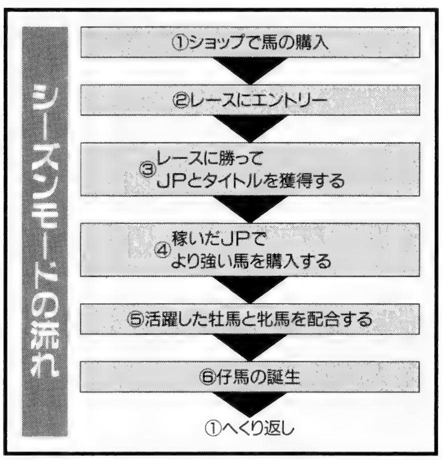
シーズンモードの進め方&お役立ちデータ大公開!!

元祖・競馬ＲＣＧシリーズの４作目にあたる『ギャロップレーサー2000』。シンプルな操作で、手軽にジョッキー気分を味わえるゲーム性はそのままに、騎乗技術を採点されたり、騎乗馬が獲得した「タイトル(称号)」が産駒の能力に影響を与えたりといった新システムを採用。初心者はもちろん、シリーズのファンも、さらに楽しめる内容に仕上がっている。

今回の記事では、メインとなるシーズンモードの流れと開始直後の進め方、さらにはレース騎乗の実践など、初級〜中級者向けの攻略を中心にお届けしていく。最初はなかなか勝つのが難しいが、これを参考にシーズンモードクリアを目指そう！

攻略POINT 1 シーズンモード編

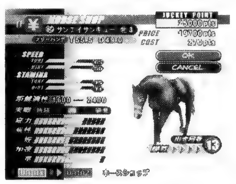
ゲームの進め方の基本は、下のチャートにある通り。強い馬を購入してジョッキーポイント（以下ＪＰ）を稼ぎ、さらに強い馬を購入していくのが定石になる。具体的には、チャート①のショップ〜では、なるべく能力の高い馬を買うこと（もちろん安ければ安いほど良い）。②のレース〜では距離と体調に注意すること。③で自分のテクニックを磨き、④で今までより強い馬を購入していくことだ。実績のある馬が繁殖にいる場合、⑤の配合を行い、より強い馬の生産を目指そう。



CHECK1◉シーズン開始直後には…

初級　値段が高くても、確実に走る強い競走馬を購入しよう!

操作に慣れていない人は、難易度設定のときに初級を選ぼう。最初のＪＰが25,000もあるし、能力の高い競走馬もショップに並びやすいので、残りＪＰがギリギリになるくらいの競走馬を購入するといい。能力が高ければ、多少の出遅れや道中の不利はなんとかなることも多い。



◀ただし、購買価格以上稼がないと後はじり貧に。リセットして再スタートしよう。

中級　価格の安い実力馬を牡馬・牝馬ともに一頭ずつ購入!

騎乗テクニックに自信のある人は、「ダートに強い」「重馬場に強い」「この距離なら強い」など、一芸に秀でた馬を購入しよう。そういった馬なら、少ないＪＰで牡馬・牝馬の両方が買えるはずだ。両方の馬でなんとかタイトルを獲得し、繁殖に上げてより強い競走馬を生産するのだ。

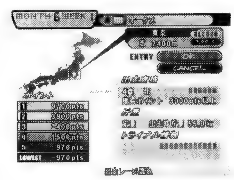


▶ダートの短距離馬としてなら、かなり強い馬。万能型でないほうが価格は安いのだ。

CHECK2◉シーズンモード中盤では…

レース出走　自分の競走馬の距離適性や実力を考えてエントリーさせよう

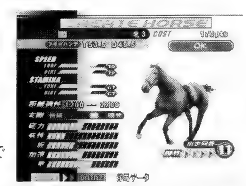
レースにエントリーさせるときに大事なことは、距離適性が一番。いくら強くても、短距離馬は中距離のレースでは勝てないのだ。また、能力パラメータも大切。中途半端な強さでは強いライバル馬が多いＧＩはまず勝てない。実力を見極めてレースに出そう。調子も重要な要素だ。



◀テクニックだけでは、どうしようもない壁があるＧＩレース。馬の実力が必要だ。

配合　プラス効果の高いタイトルを持つ馬同士を配合

優秀な成績を残し、数々のタイトルを獲得した競走馬がピークを迎えたら、引退させて繁殖入りさせよう。配合は繁殖馬１頭につき１回しかできないので、よーく考えて行う必要がある。タイトルによってはマイナス要素もあるので次ページの例を参考に、自家生産馬で強い馬を作りだそう。



▶底力、坂のパラメータは、タイトルでは上げにくいので配合のときに重視しよう！

攻略POINT 3a レース実践編〜前半〜

ここでは、レース騎乗の実践的な攻略ポイントを紹介していこう。レースの出走に際して、まず重要なのは、馬の実力・適性・調子を把握すること。どんなに調子が良くても、実力がなければＧＩでは勝てないし、逆に能力が高くても、調子が悪いと格下のレースで足元をすくわれることもあるのだ。



◀まず、馬の能力に見合ったレース選びが重要。

CHECK1◉スタート――最重要!!

レースで特に重要なのがスタート。特に逃げ馬にとって、出遅れは最悪になる。スタートでは、「ＲＥＡＤＹ」の合図のあとの「ＧＯ！」にあわせて✚キー上を押そう。騎乗評価点Ａを狙うとなるとかなりシビアだが、こればかりは何度もくり返して、タイミングを覚えるしかない。



◀差し馬はこれで合格点。逃げ馬は最高のスタートを。



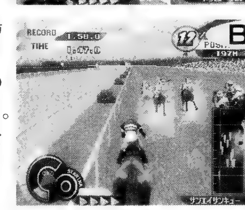
◀先行馬でいいスタートを切れば絶好のポジションに。

CHECK2◉折り合い――けっこう簡単

折り合いを欠くとスタミナを大幅に消費するので注意が必要。特に、スタートダッシュ時の勢いのつけすぎには注意したい。スピードは、✚キー上（落とす場合は✚キー下）を２回連続入力する時の間隔によって決まる。あまりいじりすぎないほうが良いことも多い。



◀折り合いを欠かずに最後の直線まで向かうことが大事なのだ。



◀折り合いを欠くとゴールの手前でスタミナがなくなってしまう。

ポイントQ&A

Q：成長グラフだけだと活躍時期がイマイチわからないんですけど、詳しく教えて下さい。

A：早熟①…３歳、早熟②…３歳、早熟③…４歳前、普通①…４歳、普通②…４歳後〜５歳前、普通③…５歳、普通④…５歳後〜６歳前、晩成①…６歳、晩成②…６歳後〜７歳、晩成③…７歳、晩成④…７歳後〜８歳、持続①…３歳〜４歳、持続②…４歳前〜５歳前、持続③…４歳後〜５歳、持続④…５歳前〜６歳前、持続⑤…５歳後〜６歳

攻略POINT 2 お役立ちデータ編

CHECK1◉狙ってとりたい「タイトル」!!

タイトルとは、お手馬のレース成績や内容が、一定の条件に達したときに獲得できるもの。この馬が繁殖入りし、配合を行うときに、獲得したタイトルの善し悪しによって産駒に影響がでるのだ。距離系、馬場系、脚質系、性別系などは先天的な特徴から決まることが多いが、叩き合い系、騎乗成績系、坂コース系、末脚系、出走回数系、引退系は騎乗次第なのでうまく乗ろう。



▲評価フリーハンデは高くても、勝ちきれないと、もらえるタイトルはこれだけしかない。

タイトルの一例

系統	タイトル名	獲得条件	繁殖に与える影響
距離系	短距離マスター	全勝利のうち、1000～1400mの勝ちが7割以上(8勝以上)	距離適性「短距離」に
	クラシックマスター	全勝利のうち、2300～2600mの勝ちが6割以上(8勝以上)	距離適性「クラシック」に
叩き合い系	大和魂	叩き合いの勝敗数(叩き勝ち数－叩き負け数)が＋5以上	底力＋
	弱腰	叩き合いの勝敗数が－5以下	底力－
騎乗成績系	沈着冷静	折り合ったレースが8割以上(キャリア10戦以上)	気性大＋
	スタート絶好	スタートAが7回以上、出遅れが2回以下	気性＋
坂コース系	坂克服	坂のあるコース(東京、中山、阪神)で10戦以上して勝率5割以上	坂適性＋
	裏街道	ローカル勝率・出走率8割以上、ローカル競馬場(上記＋京都以外)3戦以上	坂適性大－
末脚系	音速の末脚	ムチを打った位置が特定(逃げの場合200～260m)のレースが、全勝利の6割以上(8勝以上)	末脚「瞬発」に
	ズブ馬	ムチを打った位置が特定(逃げの場合260～450m)のレースが、全勝利の7割以上(8勝以上)	末脚「超持続」に
馬場系	重の鬼	不良馬場での勝率9割(全20戦以上、不良馬場5戦以上)	重適性大＋
	重下手	重か不良馬場での勝率2割以下(全10戦以上、重か不良馬場4戦以上)、良での勝率5割以上	重適性－
脚質系	驚異の粘り	全勝利のうち、直線ギリ逃げ(少し逃げている状態)の位置取りが6割以上(全勝利数5勝以上)	脚質逃げに寄る、加速＋
	怒濤の追込	全勝利のうち直線追込の位置取りが6割以上(全勝利数5以上)	脚質追込に寄る
出走回数系	丈夫	成長タイプ早熟の馬で17戦以上	出走可能回数＋
	タフネス	成長タイプ持続の馬で34戦以上	出走可能回数＋
性別系	女傑	牡牝混合GⅠ4勝以上(牝馬限定タイトル)	牝馬が生まれやすくなる、底力＋
	帝王	ライバル(一番人気の馬)が牡馬のときにGⅠ4勝以上(牡馬限定タイトル)	牡馬が生まれやすくなる、底力＋
引退系	実力派	勝率6割以上(10戦以上)	底力＋
	一発屋	GⅠ5回以上出走、1勝、残り6着以下	気性大－、底力大＋

CHECK2◉さらなる目標!「スペシャルタイトル」

スペシャルタイトルとは、上で紹介しているタイトルと異なり、特定のGⅠを勝った馬に与えられる勲章みたいなもの。スペシャルタイトル自体に産駒に与える影響はないが、GⅠを勝ちまくることが必要なので、自然と有効なタイトルを獲得しているはずだ。また、スペシャルタイトルを獲得すると10,000P以上の特別賞金をもらえる。さらに能力のある馬を購入するか、繁殖に上げて配合を試みるか、選択肢も広がるぞ。



◀4歳牝馬3冠は強いライバル馬さえ、マークすれば夢じゃない。

スペシャルタイトル	獲得条件	賞金
KING OF JAPAN	皐月賞、日本ダービー、菊花賞	10,000
QUEEN OF JAPAN	桜花賞、オークス、秋華賞	10,000
CHAMP OF DIRT	ダートGⅠ(地方含む)5勝以上	15,000
CHAMP OF SPRINT	芝1200mGⅠを4勝以上	15,000
CHAMP OF MILE	芝1600mGⅠを5勝以上(3歳戦、4歳戦も含む)	15,000
CHAMP OF LONG	芝長距離GⅠ[菊花賞、天皇賞(春)]を3勝以上	15,000

CHECK3◉騎乗依頼を受けて、勝利せよ

シーズンモードを順調にこなしていくと、有力馬への騎乗を依頼されることがある。引き受けて見事勝利すると、その騎乗馬が翌週以降ショップに登場するようになるのだ。この騎乗依頼は、レースに勝利することで加算されるレース勝利ポイント(画面には表示されない)が、一定値に達することで発生する。複数の騎乗依頼馬が登場する条件を満たした場合(つまり多くの勝利ポイントを稼いだ場合)は、登場する可能性のある馬の中からランダムで出現するぞ。騎乗依頼は、年間最大3回発生する可能性があるのだ。

レース勝利ポイント

オープン	1P
GⅢ	2P
GⅡ	4P
GⅠ	8P
海外重賞	12P

騎乗依頼馬の一例

必要なポイント	出走レース	騎乗依頼馬
6	クロッカスS	レッドチリペッパー
9	福島民報杯	クリスザブレイヴ
15	ローズS	ヒシピナクル
18	関屋記念	ダイワテキサス
22	オークス	エリモエクセル
28	CBC賞	マサラッキ
35	朝日チャレンジC	ツルマルツヨシ
40	クイーンC	ウメノファイバー
50	新潟記念	オフサイドトラップ
75	皐月賞	テイエムオペラオー

攻略POINT3b レース実践編～後半～

レース前半では、スタートと折り合いに気をつける必要があったが、レース後半はポジショニングとタイミングが重要になる。たとえば、スローペースのときは最後の直線で瞬発力勝負になるので早めに先頭集団へ加わった方がいい。だけど、馬群に包まれた状態では勝負にならないのだ。



◀レース後半は、キミの競馬センスが問われることになる。

CHECK3◉中盤――接触に注意

レース中盤での注意点は「包まれるな」ということ。またレース中に絶対やってはいけないことの1つに、他馬との接触がある。スタミナもなくなるし、騎乗評価点も激減するなどイイところはない。包まれない外側のコースがオススメだ。もちろん、逃げ馬なら最内を走ろう。



◀包まれて脚を余すぐらいなら、最初から外に出したほうがよい。



◀中団の好位置につけても、馬群に包まれてしまうともうお手上げ。

CHECK4◉ゴール前――重要

最終コーナーでは大外に膨らみすぎないこと。最内が空くことがあるので、一発に賭けてここを狙うのも手だ。残りスタミナが少ないのでロスのないコース選択をしよう。最後の直線では、強い相手にあわせて仕掛けよう。直線の最初は追い出しに専念してから、ムチを使うのだ。



◀余力は十分。まだムチは使わずに、追い出しにかかろう。



◀残り約100m!馬には悪いがビシバシ、ムチを入れよう。

ポイントQ&A

Q:スペシャルタイトルの「CHAMP OF DIRT」で知ったんですが、地方GⅠってどんなレースがあるんですか?
A:川崎記念(2月1週)、帝王賞(7月1週)、ジャパンダートダービー(7月3週)、マイルチャンピオンシップ南部杯(10月2週)、ダービーグランプリ(11月4週)、東京大賞典(12月4週) 出現条件は全日本3歳優駿(12月4週)に勝つとジャパンダートダービーが出現。フェブラリーSを勝つと帝王賞とMC南部杯が出現。

PANDORA MAX SERIES Vol.2
死者の呼ぶ館

複雑な分岐と数多く用意されたエンディングで、何度でも楽しめる『死者の呼ぶ館』攻略。ストーリー序盤はこれを読めば完璧だ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こういうと失礼かもしれませんが、¥1,980なのにメチャメチャ遊べますね、このゲーム。恐るべしパンドラボックスさん！　で、ちょっとお金の話が出たんですが、オレなんかは編集部への交通費が往復で¥1,000かかるんですよ。それなのにこんな遊べるソフトが¥1,980。お金の価値ってよくわかりません。（青毛野郎）

発売中 AVG	▶¥1,980　▶パンドラボックス
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ツアー初日の重要ポイントを厳選して紹介するぞ!

¥1,980という低価格で楽しめる本格ホラーAVG『死者の呼ぶ館』。今回は、ツアー初日で押さえておくべきところを、ピンポイントで攻略していくぞ。また、「PANDORA MAX SERIES」の1作目『ドラゴンナイツ・グロリアス』のセーブデータを持っている人だけが楽しめる隠しシナリオも、合わせて紹介するので。必ずチェックすべし！



◀クリア回数によって、新たな選択肢が出現することがある。

CHECK 見えない選択肢に注意

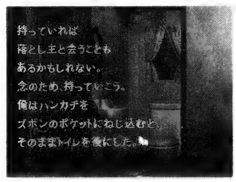
このゲームは、途中に出現する選択肢の選び方で物語の展開が変化していく。じつはこのとき、選択肢によっては制限時間が設けられているものがあり選択肢を選ばずにいると「何もしない」という選択をしたことになり自動的に話が進んでしまう。これを知らないと、いつまでたっても達成度を100%にすることはできない。ちなみに制限時間は約5秒がほとんど。何度プレイしても達成度が100%にならない人は、すべての選択肢で待つようにしてみよう。そうすれば、新たな展開を発見することができるはずだ。



◀この場面だけは、10秒待つと展開が変化するので覚えておこう。

POINT1◉トイレでハンカチを入手

館に到着し、部屋に荷物を置いたあとに「館の中を探索する」を選択してから部屋を出よう。そのあと、トイレに行くと「ハンカチ」を見つけることができる。そこで拾うかどうかの選択肢が出るぞ。ちなみに、先にほかの客室へ行ってしまうと、話が進行してしまい、トイレに行くことができなくなるので注意しよう。



▲「ハンカチ」を持っていると、2日目の展開に違いが出る。

POINT2◉「小さな鍵」を使って葵の部屋へ

POINT1の「ハンカチ」を入手するのと同じタイミングでソファーに近づくと、「小さな鍵」を発見できる。そこで「とりあえず持っておく」を選択すれば鍵を入手できるぞ。これで葵の部屋に行くことができるようになる。扉を開けて葵の部屋へ入ると、特別なグラフィックが見られる。



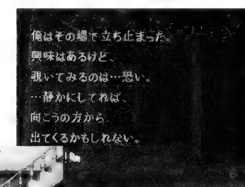
▲3周目以降だと、ドキッとする選択肢が登場するのだ。



◀「様子を見る」を選んでしまうとゲームオーバーになってしまうぞ！

POINT3◉プレイ3周目で「クルミ」を入手しよう

プレイ3周目以降になると、館の客室に荷物を置いたあとの選択肢に、「外を散歩する」が追加される。これを選んで森へ行くと、さらに選択肢が出現するので、「立ち止まる」を選ぼう。すると、「クルミ」というアイテムを入手することができる。このあと、葵が登場し、彼女を追いかけるかどうかを選択することになる。ちなみに、「立ち止まる」を選択した時点で、ミニゲームの神経衰弱をプレイすることができるぞ。食事のあと、自室で出現する選択肢では、「とりあえず〜」を選んでおけば問題ないだろう。これで、新しい展開がまた1つ追加される。

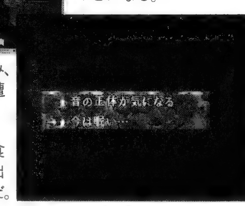


▲「立ち止まる」以外はアイテムが手に入らず、誰にも会わないまま、館へ戻ることになる。



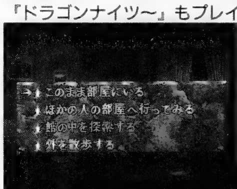
▲葵を追いかけた場合のみ、そのあとに、館で美沙に遭遇することになるのだ。

▶葵を追いかけた場合、食後の自室でこの選択肢が出現。下はゲームオーバーだ。



『ドラゴンナイツ・グロリアス』のセーブデータがあればゲームがもっと楽しめる

このゲームでは、「PANDORA MAX SERIES」の第1作目、『ドラゴンナイツ・グロリアス』のデータを持っている人だけが楽しめる、サブシナリオがいくつか存在するぞ。今回の攻略では、ツアー初日に発生するサブシナリオの発生条件を紹介！　『ドラゴンナイツ〜』のデータを持っている人は、必ずチェックしよう。ちなみに『ドラゴンナイツ〜』のデータはクリアしていなくてもOK。『死者の〜』をトコトン楽しみたい人は、ぜひ『ドラゴンナイツ〜』もプレイして、セーブデータを用意しておこう。また、『死者の〜』のデータも、今後リリースされる同シリーズのタイトルとリンクしているので、保存しておこう。



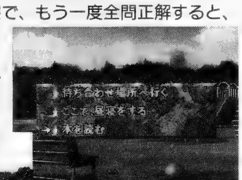
▲『ドラゴンナイツ〜』のデータがあるときに、自室でこの選択肢を選ぶと……。



▶こちらは『ドラゴンナイツ〜』のゲーム画面。ジャンルはRPGだ。

サブシナリオ1
■『ドラゴンナイツ〜』カルトクイズ!?

ゲーム開始直後、プレイヤーは時間をつぶす方法を選択することになる。このとき、『ドラゴンナイツ〜』のデータがあり、ゲームを1回以上クリアしている場合、選択肢に「本を読む」が追加される。それを選ぶと突然、不良が登場して、『ドラゴンナイツ〜』に関連した質問をしてくるぞ。見事全問正解すると、「ドラゴンナイツ・グロリアス攻略本1」を手に入れることができる。また、攻略本を手に入れた状態で、もう一度全問正解すると、今度は「バー・どん底・スペシャル・サービス券」というアイテムを入手できるのだ。



▲この選択肢がポイント。サブシナリオ2も同様だ。



◀全10問。『ドラゴンナイツ〜』をプレイしてれば楽勝。

サブシナリオ2
■あのキャラが特別出演？

このシナリオも、発生条件は基本的にサブシナリオ1と同じ。ただ、こちらの場合は、サブシナリオ1で「本を読む」を選んだところを、なにも選ばずに5秒間待つことで可奈が登場するルートに移行するぞ。可奈が登場したら最初の選択で、「微笑んでみる」を選ぼう。すると、「女の子が呼んでいる」と教えてくれるので、続いて「行ってみよう」を選ぼう。なんと、『ドラゴンナイツ〜』に登場したポーチェにそっくりの女の子が登場するのだ。これでさらに展開が増えたことになる。

▼条件を満たすと、「微笑んでみる」が出現。





▲彼女の家に行くかどうかで、結末が大きく変化するぞ。

ポイント Q&A

Q：サブシナリオで、クイズに全問正解すると手に入るアイテムについて教えてください。

A：「ドラゴンナイツ・グロリアス攻略本1」は、「おまけ」のインフォメーションにある、『ドラゴンナイツ〜』のヒントコーナーの内容が増える。「バー・どん底・スペシャル・サービス券」は、今後発売されるタイトルで使用するらしいぞ。

クールボーダーズ4

今回は、このゲームに登場する隠しゲレンデと隠しライダーの出現方法を中心に紹介！　各競技の攻略ポイントもビシッと教えちゃうぞ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

電撃各誌の編集部がある東京・御茶ノ水は、「学生の街だから」なのかはわかりませんけど、やたらスノボショップが乱立してますな。しかも、ちょっと歩いて神保町までいくと古本屋が乱立してますし、同じくちょっと歩くと着いちゃう秋葉原は電気店が乱立してます。それはそれとして、実際のスノボは未経験のオレです。（青毛野郎）

3月(予) SPG	▶¥5,800　▶ウエップシステム
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2～4人対戦可

発売前のスペシャル攻略！　隠し条件を大公開!!

元祖スノーボードゲームの第4弾『クールボーダーズ4』。今回の攻略では、隠し要素の出現条件を紹介していく。ちなみにこのゲームには、各ゲレンデ（ステージ）にある5つのイベント（種目）のほかに、それぞれ1つ、スペシャルイベントが存在するぞ。こちらは、ぜひ自力で探してみてほしい。

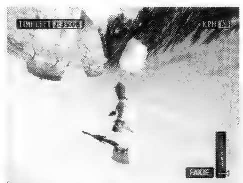


◀4人の日本人ライダーも参戦。熱い滑りを見せる！

全ゲレンデ出現方法

最初に選べるゲレンデは2つ。しかし下の表にあるように、各ゲレンデのトーナメントモードで1位になると、次のゲレンデが登場するようになっている。まず、基本となる5つのイベントに挑戦してみよう。

ゲレンデ名	出現条件
FRANCE	COLORADOのトーナメントモードで1位になる
JAPAN	FRANCEのトーナメントモードで1位になる
ALASKA	JAPANのトーナメントモードで1位になる



▶トーナメントで勝つには、5つの通常イベントで好成績をあげる必要があるぞ！

隠しライダー出現方法

隠しライダーは全部で19人。そのうち15人は、各ゲレンデのトーナメントモードで1位を獲得すれば使用可能になる。出現するライダーは右の表の通りだ。それほど難しくはないので、全員出しておこう。



▲世界最年少のプロライダー、「ショーン・ホワイト」も参戦しているのだ。



▶使用できるライダーが増えると、それに応じて選べるボードも増えていく。

隠しライダー一覧

VERMONT	Shaun White Tricia Byrnes Noah Salasnek Andrew Crawford Kenji Ishikawa
COLORADO	Jason Brown Jennie Waara Chad Otterstrom Rose Powers Ue
JAPAN	Jim Rippey Michele Taggart Chiris Engelsman JP Walker Naru

◉特殊な条件で出現する4キャラをチェック！

上で紹介した以外に「Eddie」、「Mars」、「Irving」、「Cool」という、4人の隠しライダーがいる。彼らは、「トリックマスター」モード3種目と、隠しイベントである、「スペシャル」2つをクリアする度に、1人ずつ出現するぞ。1人ずつ使用可能になるため、全員使うには4回条件を満たす必要があるぞ。



◀スペシャルイベントが出現していないとダメなのだ。

この5つのクリアが条件！

- Trickmaster (Rookie)
- Trickmaster (Veteran)
- Trickmaster (Pro)
- Special1 (Powder Hill)
- Special2 (Gate Attack)



◀イベントをクリアする順番は自由だぞ。

各イベント別攻略ワンポイント

基本となる5つのイベントをプレイするうえで、覚えておきたい滑走のポイントを紹介。左で紹介した通りトーナメントモードで勝利しないと、隠し要素を出現させることができない。トーナメントで勝つためにも、苦手な種目がないようにしよう。

DOWN HILL

ゴールまでのタイムを競うイベント。タイムを競うだけに、当然、最短距離を滑るライン取りが重要になる。ジャンプは滑走スピードを落とす原因になるので、できるだけ控えよう。ただし、コース上にあるコブは、迂回するよりジャンプでかわしたほうが速い場合もあるので、うまく使い分けたい。また、コース中には分岐地点がいくつかあり、大幅なショートカットが可能な場所も存在するので、コース全体の作りを把握しておこう。



▲コースは何度も滑って覚えるしかない。ＲＣＧ感覚でプレイしよう。

BOARD PARK

コース上に設置されたレールやジャンプ台などを使ってトリックを決め、得点を稼ぐイベントだ。制限時間があり、オーバーすると得点を減らされてしまうぞ。だからといって、あせってゴールするのも×。時間をフルに使い、できる限りトリックを決めてからゴールするのが理想だ。高得点のトリックを決めるには、レールスライドを利用するのがオススメ。レールスライドの終わりに、さらにトリックを決めれば、高得点を狙えるぞ！



▲レールスライドは、レールに乗る直前で△ボタンを押すだけ。

HALF PIPE

筒を半分に切ったようなコースの中で、とにかく高得点のトリックを決めながら、制限時間内のゴールを目指すイベント。制限時間内なら、いつゴールしてもいいが、時間いっぱいまで高得点のトリックを決めることが重要になるぞ。トリックパワーメーターは、バーが緑の部分にさしかかっているときにジャンプすると、高く飛ぶことができる。できるだけ高くジャンプして技の数を増やせば、高得点を得ることができるぞ。



▲ボード選びも重要。パワーゲージの緑部分が多いボードを選ぼう。

BIG AIR

ハーフパイプ同様、トリックの点数を競うモード。しかし、ジャンプの回数が制限されるので、1回のジャンプにどれだけフリップやスピンなどを入れられるかが、勝負のポイントになる。多少ムリをしてでも、ギリギリまでトリックをつなげて、高得点を狙うほうがいいぞ。ただし、同じトリックばかりだと、加算される点数が減点されて、得点が伸びなくなってしまう。しっかりコマンドを覚えて、できるだけ多くの技を組み込もう。



▲ジャンプ地点の数と場所を把握しておかないと、勝負にならないぞ。

CBX

ダウンヒル同様、ゴールまでのタイムを競うイベント。コース上に旗門が設置されていて、これを正しく通過しないと、1回ミスするごとに1秒ずつ、ゴールタイムに加算されてしまう。ただし、それを気にするあまり、スピードを落とし過ぎると、ほかの選手についていけず、順位を落としてしまうので注意しよう。また、この競技では、トリックを決めても得点は加算されない。ジャンプはスピードを落とすだけなので、極力控えること。



▲□ボタンでエッジを効かせて、うまくコーナーを回ろう！

ポイントQ&A

Q：「ALASKA」のトーナメントモードで1位になった場合、隠しゲレンデやライダーが出現したりしないんでしょうか？
A：「ALASKA」は最終ゲレンデなので、トーナメントモードで1位を獲得しても隠しゲレンデは出現しない。また、隠しライダーも残念ながら登場しないぞ。しかし、「MAHAFFEY PRO」と「BRUSHIE 153」の2つのボードを使用できるようになる。どちらも最高レベルの優秀なボードなのだ。

幻想のアルテミス
~Actress School Mystery Adventure~

前号に引き続き、事件解決までの最短イベントチャートを公開。今回は、表裏一体となっているさらさとこずえのシナリオを解決。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さて、いよいよ残る2人、さらさとこずえのイベントチャートを紹介です。しかし、4つのシナリオをクリアしてもこのゲームはまだまだ終わりではありません。一度クリアすると、生駒良子のシナリオが選べるようになるのです。ほかとはちょっと雰囲気の違うシナリオになっているので、ぜひ楽しんでください。（が）

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶翔泳社
	▶MC(1ブロック)

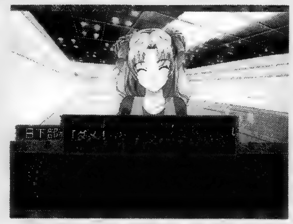
完全シナリオフォロー第2弾! さらさとこずえの事件を解決!!

前号で紹介したみこと編と萌編に続き、さらさとこずえのシナリオを完全解明。この2人のシナリオは前半部分が共通となっており、4日目の選択肢で分岐する。しかし後半の展開はまったく異なってくるので、どちらか一方を終わらせるだけでなく、両方ともクリアしておきたい。なお、ここで紹介するのはあくまでも最短チャートであり、このほかにも多くの恋愛系イベントが用意されているぞ。


▲相反する性格の2人。言い分も異なるが、どちらを信じる……!?

ゲームの注意点をもう一度おさらい!!

このゲームでは、事件を解決するだけでなく、ヒロインの"好感度"を一定以上まで上げないと、ハッピーエンドにはならないのだ。好感度は、通常の恋愛系イベントなどで上がっていくので、こまめに歩き回って会話をしていくことが重要だ。また、イベントなどで女の子が嫌がること（胸を触るなど）をしつこく繰り返していると、好感度が下がってしまうので注意しよう。


◀何をすると嫌がるかは、常識で考えればわかるハズ。



三香原さらさ

プライドが高く、他人を信用しない女性。学園の生徒でありながら、すでに売れっ子モデルとして活躍している。その高飛車な性格もあってか、他人に妬まれることも多いようだが……。





泊瀬こずえ

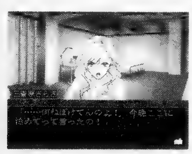
物静かで、どこかミステリアスな雰囲気の女の子。類まれな歌唱力を持ちながら、なぜか忙しいさらさの付き人に自ら志願する。まるで性格の合わないさらさの付き人となった、真意とは……？



さらさ&こずえ共通編

1日目

●**女子寮**：初日の夜（ヒロイン選択の直後）、寮内の見まわりに出た恭一は、ガラスの割れる音を聞くことになる。このあと女子寮3階にあるさらさの部屋へ行き、ドアを破って中に入ったら、まずは割れた窓を調べよう。すると投げ込まれた紙包みを発見できるので、これをさらに調査しておく。そのあと、さらさが恭一の部屋に来て、恭一の部屋を明け渡すように要求してくる。これを受け入れれば、さらさの好感度がアップ。逆に断れば、こずえの好感度がアップする。これは、選びたいヒロインの好感度を上げるように選択すればＯＫ。また、さらさの要求を受け入れ、これまでにさらさの好感度が高くなっていれば、翌朝にさらさのちょっとしたイベントが発生。彼女の素顔を見ることができるぞ。


◀無茶な要求をしてくるさらさ。さて、どう答える？

2～3日目

●**校舎の廊下～江里子との会話**：校舎の廊下でこずえとさらさに会う。さらさの付き人がこずえであることを確認。その後江里子に会い（場所はランダム）、こずえについて聞く。

●**学長との会話～萌の誕生パーティ**：さらさの付き人になった経緯は学長が知っているといわれたら、学長と西条に会い（場所はランダム）こずえのことと、ファッションショーのことについて聞いておこう。3日目夜の誕生パーティでは、ケーキが爆発する事件が発生。宙に舞うビラを調べ、さらさに嫌がらせをする相手の心当たりを確認しておく。

4日目

●**こずえの部屋～ヒロイン選択**：4日目、こずえの部屋に行きこずえに昨晩の不審な行動の訳を聞こうとする。しかし、こずえは口を閉ざし、何も語らない。その後、さらさとこずえが争っている場面を目撃（場所はランダム）。ここで選択肢が発生。さらさを信じればさらさ編、こずえを信じればこずえ編へ。選んだ方の女の子から、事件に関する情報を聞くことができる。

さらさを信じる

5～7日目

●**御手洗との会話**：朝、御手洗が西条に関する情報を持ってきてくれる。その後雑木林のさらさと西条の密会に乱入し、西条を殴ってさらさを助ける。なお、この西条の情報を聞くイベントを発生させるには、これまでに一度は御手洗に会って会話をしておく必要があるので注意。4日目までに会っていれば、5日目の朝には発生する。

●**理事長室～恭一の部屋**：西条のイベントが発生したら、理事長室に行き、江里子に報告しておく。その後、恭一の部屋に戻り、良子と会話。ここで、さらさの部屋に投げ込まれた紙に書かれていた謎の紋様について、良子から意見を聞いておく。これは最終日に重要な事柄となってくるので、7日目が終わるまでには確実に聞いておくように。

●**こずえとさらさの和解**：西条からさらさを助けるイベントが発生していると、その夜にさらさが恭一の部屋を訪ねてきて、恭一に謝るイベントが発生することになる。さらにその翌日、さらさとこずえに会う（場所はランダム）と、さらさとこずえがすでに和解しているということがわかる。このときさらさの好感度が十分高まっていると、深夜のトレーニングルームでさらさのちょっとしたイベントが発生。素顔のさらさを見ることができる。

8日目

●**大ホール**：朝、江里子との会話を誰かに立ち聞きされる。その後さらさに大ホールへ呼び出されることに。このとき、さらさの問いに対し、肯定すれば好感度アップ。

9日目

●**検証**：朝、良子に起こされ、ファッションショーの会場に行くかどうかの選択となる。ここでは、「先に犯人を捕まえる」を選択すること。犯人は誰かを推理する検証モードになったら、紙包みかパーティのビラを検証することで、犯人の見当をつけることができる。検証をしないで会場に向かうと、ゲームオーバーになるので注意。

●**大ホール**：検証を終わらせて大ホールに行けば、犯人を指摘する選択画面へ。もう犯人はわかっているハズ。最後は、「さらさをかばう」でエンディングへ。

エンディングへ

こずえを信じる

5～7日目

●**さらさの部屋～みどりとの会話**：5日目以降、さらさの部屋に行き、さらさと会話。さらさもこずえに対して悪かったと思っていることを確認。その後みどりと会話（場所はランダム）し、こずえについて聞いておく。

●**大ホール**：みどりと会話し、こずえについての情報を聞いたあとで大ホールに行くと、あおいと出会うことになる。その直後、ステージのセットが突然崩れてしまい、こずえとさらさが下敷きになってしまう。ここでは、まずステージを2回見る。そして、良子が人を呼びにいったあと、天井から下がったロープを調べて、中央のロープがナイフで切られていることを確認しておく。次に、さらさとこずえの2人を調べて無事であることを確認。最後に、良子にあおいについて聞く。これで、あおいを捜しにいくことになる。

●**あおいの部屋**：あおいの部屋に行き、ドアを破って入る。そこで、恭一はあおいの死体を発見することになる。ここでナイフと首筋を調べると、みどりが現れて、警察に連絡にいく。また、死体の下には紙切れがあり、それを調べると、謎の紋様を見つけることができる。これは最終日に重要になるので、確実に調べておくこと。

●**さらさの部屋～こずえの部屋**：さらさの部屋でさらさと会話をしておく。その後こずえの部屋に行き、こずえと会話。なぜ私を信じるのかという問いには、「君だから」と答えると好感度がアップする。このとき好感度が高ければ、心を開いてすべてを話してくれる。ただし、脅されていた事柄について問い詰めると好感度がダウンするので注意。

●**理事長室～みどりとの会話**：理事長室で江里子と会話。その後、みどりと会話（場所はランダム）をして謎の文様について聞いておく。

8日目

●**検証**：朝、良子との会話で、「事件は終わった」とするとゲームオーバーになる。ここでは「終わってない」を選択し、検証ですまずは紋様の紙を調べる。その後、あおいの死体について3回以上考え、「紙はわざとおかれていた」を選択。最後に、みどりの紋様に関する証言を検証すると、犯人がわかる。あとは、音楽室へ行けばＯＫだぞ。

エンディングへ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

2000年卒業予定者 内定速報!! 一部抜粋



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 磯田芳憲くん (株)セガ・エンタープライゼス
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 小林 茜さん (株)カプコン
3Dクリエイター養成講座 全日2年制 上原明彦くん (株)フロムソフトウェア
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 中村栄太郎くん (株)ハル研究所
ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 T・Kくん (株)メディアビジョン
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 西本嘉伸くん (株)ナウプロダクション
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山木 弘くん (株)メディアビジョン



名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーション科／アニメーションクリエイティブ科／CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科／マンガコミック同人作家科:☎03-5350-2422
●アニメ声優タレント科:☎03-5350-2441

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)就職者数 100名突破! ダントツ全国第一位!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第4期生である99年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の2年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石渡大輔くん (株)カプコン
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 秋田善彦くん (株)カプコン
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 藤井康弘くん (株)セタ
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 山木秀治くん (株)アテナ
サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 石橋 渡くん (株)日本ファルコム
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 澤田伸次くん (株)ユービーアイソフト
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 雁子大寛くん (株)アミューズジャパン
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 新井昭次くん (株)姫屋ソフト
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 及川裕子さん (株)ジャパン・ヴィステック
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 山田亜希さん (株)タムソフト
企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 中村大介くん (株)アミューズジャパン
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 米原尚史くん (株)プロハウス
3Dクリエイター養成講座 全日2年制 若山 豊くん (株)ザックス・エンターテインメント
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 渡辺吉史くん (株)RIZ
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山中一志くん (株)ジャパンコーポレーション
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 高橋国武くん (株)アレックス
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 足立 学くん (株)キャリアソフト
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 山崎博文くん (株)ショットシェルエンターテインメント
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 辺見友和くん (株)ショットシェルエンターテインメント
企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 井ノ上亮太くん (株)シャウトデザインワークス
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 松永かおりさん (株)キャメロット
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松村秀幸くん (株)プロハウス
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 ハッ橋弓奈さん (株)RIZ
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 浜出 円さん (株)エコールソフトウェア
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 渡辺信和くん (株)メガスエンターテイメントステーション
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 高橋 豊くん (株)タイヨー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-6882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

あっ、ドレイの常連さん発見！　常連といえば、毎号のように他機種のウラワザを送ってくださる方がいますけど、PS編集部に送られても……ま、いっか……（いいのか?）。

Ver.13.5

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

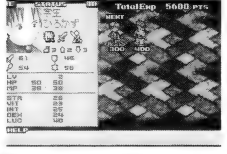
FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

LV50 サモンナイト

★プレイが楽になる隠しコマンド！

人気のＳ・ＲＰＧ『サモンナイト』の隠しコマンドをご紹介。まず、✚上＋ⓧを押しながらゲームを立ち上げること。成功するとタイトルロゴが黄色から緑色へとグラデーションを繰り返す。この状態で「NEW GAME」を選択して、以下に紹介する名前を入力しよう。

「じゅる」：所持金が10,000もＵＰした状態で始まる。「ひろかず」：経験値が5,000もＵＰした状態で始まる。なお、主人公は誰を選択しても効果は同じ。Ｓ・ＲＰＧが苦手という人は試してみよう！

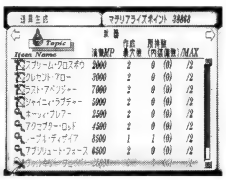


◀画面の右上に注目!!　これなら、いきなりレベルＵＰもＯＫ！

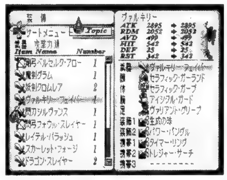
LV50 ヴァルキリープロファイル

★お得な武器増殖ワザ

奥の深さと世界観が魅力の『ヴァルキリープロファイル』に、うれしいウラワザが見つかったぞ。最終面直前のチャプター８では、生成できる武器もかなり強力なモノが登場する。しかし、この手の武器は作成数に限りがある。これらを制限本数以上に生成する方法をお教えしよう。まず、増やしたい武器を生成したら、適当なキャラに装備させて神界に転送する。すると、今まで作成不能だった武器が、再び作れるようになるぞ。この方法を使えば、１本しか作れない武器でも最高３本まで生成ＯＫ。あとは、ラグナロック時に装備変更すれば、好みのキャラに装備させられるのだ。



◀あのヴァルキリー・フエイバーが３本も!!

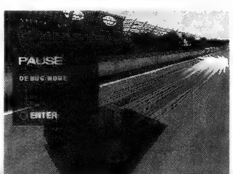


▲ただし、通常の装備画面で付け替えると消えてしまうので要注意。

LV20 ランナバウト2

★隠し車種がさらにパワーアップ!?

前号に引き続き『ランナバウト２』ネタを大放出。今回は、隠し車種（出現法は前号参照）に特殊な名前を付けると変わった効果が得られるというモノ。①ぱわふるM・CARRY：M・CARRYの走行時間が50時間以上で、「Love＆Peace」に変更。②ぱわふるG-TANK：G-TANKの走行時間が50時間以上で、「ブルックリン」に変更。③裏ぱわふるG-TANK：G-TANKを「カイロン５」に変更。④ぱんだビーム：PANDAを「PANDAマスター」に変更。また、CUB、そばCUB、HALEY、OANDAの４車種は、名前の後ろに「＋リノ」とリネームすれば、リノとツーリングが楽しめる。



◀「カイロン５」って、「ガンヘッド」…!?　ビームとか出てるし。



◀遊園地のパンダにタンデムの図。かなりさらし者です。

LV20 スペクトラルブレイド

★ファン必見の隠しギャラリー

根強い人気を誇る『スペクトラル』シリーズ最新作、『スペクトラルブレイド』に、隠しモードが見つかったぞ。出現方法は、名前入力画面で以下の名前を入力するだけ。①「フローネてへへ」：『スペクトラル』シリーズのグラフィックを凝縮した豪華ＣＧギャラリー。②「まかろにクライス」：ゲーム中に使用されているＢＧＭを堪能できるミュージックテスト。



▶ＬＲボタンを押せば、邪魔な文字を消してクリアなＣＧを堪能できるぞ。

★ウラワザ・ザ・BEST★

そろそろ『ジオンの系譜』も登場することですし、今回は『機動戦士ガンダム』をはじめとするロボットモノをチョイスしました。

■機動戦士ガンダム
★ステージセレクト

オープニング中に✚左＋L2＋R1＋ⓢを押しながらⓧでゲームを開始して、タイトル画面に変わるまで押し続けよう。成功すると、ステージセレクト画面へと切り替わるぞ。

■機動戦士ガンダム　逆襲のシャア
★隠しモビルスーツ

ガンダムファン必見の３Ｄ・ＡＣＴに、５体の隠しモビルスーツが見つかったぞ。出現方法は以下の通り。①シャア専用リックドム：「バトルモード」をノーコンティニュークリアすること。②百式：「アムロモード」をクリアすると出現する「シャアモード」をクリアすること。③Ｇ３ガンダム：機体選択画面でカーソルをガンダムに合わせて、L1＋L2を押しながら◎で決定。④リ・ガズィ（アムロバージョン）：機体選択画面でカーソルをリ・ガズィに合わせて、R2＋◻を押しながら決定。⑤クエス専用ヤクト・ドーガ：機体選択画面でカーソルをヤクト・ドーガに合わせて、L2＋R1を押しながら◎で決定。

■機動戦士Ζガンダム
★隠しモビルスーツ

ファン待望の３Ｄ・ＡＣＴのウラワザをご紹介。コンティニュー回数や設定変更は関係なく、とりあえずラスボスを倒すこと。ラスボスがコウ・ウラキだった場合はGP01−Fb、アナベル・ガトーの場合はGP02Aを使えるようになるぞ。なお、ラスボスは自分が使用するキャラに応じて変化するぞ。

■新スーパーロボット大戦
★隠しキャラ

①ヒイロ：まずは、宇宙編の29話か、32話でヒイロを乗せたＷガンダムを使って、ゼクスの搭乗するトールギスを倒すこと。さらに、34話で味方ユニットがゼクスに倒されると、ヒイロが仲間になるぞ。②ハイネル：地上編19話のジャンギャルとのイベントバトルで「防御」を選択。20話でボルテスＶの健一をハイネルに隣接させて、３回説得すること。③アレンビー：地上編の28話開始直後の選択で「決着をつける」を選択。この戦いに勝利したら、32話に搭乗するアレンビーをドモンで説得すること。

■スーパーロボット大戦　コンプリートBOX
★隠しキャラ

まず、『スーパーロボット大戦ＥＸ』で、ＩＳＳシステムを使ってマサキの章とリューネの章をクリアする。次に、タイトル画面に戻って『ＥＸ』を選択すると、バンプレストのロゴが表示されるので、✚下、上、左、右、L1、R1と入力。コマンドが成功すると、落雷のＳＥが聞こえるぞ。あとはＩＳＳシステムを使わずにシュウの章を始めれば、グランゾンがネオ・グランゾンにパワーアップしている。

※注…今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。バグに絡んだワザは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるのでご注意してください。

今号の採用者：LV50（２名）／兵庫県　岡田佳仁くん、東京都　井上亮治くん。LV20（２名）／東京都　中村裕彦くん、神奈川県　ＰＮ：本名希望くん。

ベイグラント ストーリー はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

タイトル発表から8カ月余、遂に発売となった『ベイグラント ストーリー』。AVGにも、ACTにも、RPGにも分類できないこのゲームを、「はじめて」流に解析しました。複雑なシステムに悩む前に、まずは一読あれ。



その1 新しいAVGの形！ 魔都に秘められた謎を解け

●ACT初心者お断り……!?

国王ＶＳ法王の骨肉の争い、謎のカルト集団、古代遺産の〝魔法〟などなど、本誌の紹介記事を読んでこの作品に心ひかれている正統派ファンタジーファンも多いことでしょう。そして、スクウェアの作品ということもあり、大作ＡＶＧの風格も十分漂っています。リアルタイムで展開する戦闘と、その間に挿入される魅力的なキャラによるイベントシーン。一見すると非常に、ユーザーフレンドリーで、誰にでも安心してプレイできる作品のようです。でも、ちょっと待ってください。実はこのゲームは、ＡＣＴ要素に依存している部分が非常に大きいＡＶＧなのです。このゲームの持っている壮大なストーリーも、奥深いシステムも、それを堪能しようと思ったら、まずはＡＣＴとしてのハードルを乗り越えなくてはなりません。そしてそのハードルは、そんじょそこらのＡＣＴの難易度をはるかに凌駕しており、古き良き(？)時代のパソコンゲーム『ザナドゥ』や、アーケードゲーム『ドラゴンバスター』などに近いプレイ感覚を持っています。逆に言えば、これらのゲーム名に〝ピクッ〟とくる、昔からのゲーム好きな方なら迷わずオススメできる作品と言えます。と、冒頭からかなり危険な発言をしていますが、このゲームがつまらないのか？　と言うと、答えは「いいえ」です。このゲームの特徴である、数々の戦闘技能を使った緊張感溢れるボス戦、自分の思い通りにカスタマイズできる武器……これまでの型にハマったＲＰＧなどに飽き始めていた人にとっては、かなり刺激的な作品になることは間違いないはず。このゲームの〝間口が決して広くないこと〟を十分に認識した上で、次ページ以降のシステム解説を読み進めてみてください。それでも、「やってみたい」と思えるあなたにとって、『ベイグラント』は、とてつもなくおもしろいゲームとなることでしょう。



◀一見、『トルネコ』タイプのゲームにも見えるが、実はかなりシビアなACTなのだ。



●『ベイグラント』の2つの基本モード

ゲームの大半が、リアルタイムで進行する『ベイグラント』。このゲームにはいわゆる、RPGのような戦闘と移動の境界線というものはありません。プレイヤーは、自発的に移動に適した「リラックスモード」と戦闘に適した「バトルモード」の2つを切り替えながら、迷宮の中を探索していくことになっています。以下で、その2つのモードの特徴、できることとできないことをまとめてみましょう。

【リラックスモード】：武器を手にしていないため、キューブと呼ばれるオブジェクトを持ったり、転がしたりすることができます。場合によっては、これらのキューブを積み上げることによって進めるようになる段差など、パズル的要素のある部屋も迷宮には存在します。また、HP、MP、リスクと呼ばれる各パラメータの回復も、このモードの方が格段に早いのです。リスクについては、のちほど説明します。

【バトルモード】：リラックスモード時に◎ボタンを押せば、主人公・アシュレイは武器を持ち、臨戦体勢に入ります。このとき、◎ボタンを押すと攻撃範囲をしめす「ターゲットドーム」（武器の種類によって範囲の広さが変化）が開き、その範囲内に敵がいれば攻撃をすることができるのです。ここで注目すべきは「リスク」というパラメータ。0〜100で表示されるこれは、攻撃をしたりアビリティを使うたびに上昇します。そして、高くなればなるほど、アシュレイの命中率と防御力が低下してしまうのです。つまり、長く戦闘をすればするほど、不利な状況に陥ってしまうことになります。また、バトルモードでは、「チェインアビリティ」や、「ブレイクアーツ」などの『ベイグラント』の核とも言える、さまざまな戦闘技能も使用可能です。これらについては、次ページで解説しましょう。

新しいAVGの形！ 魔都に秘められた謎を解け

その2



◀このゲームの醍醐味は、なんといっても戦闘。死と隣合わせの緊張感がたまらない。

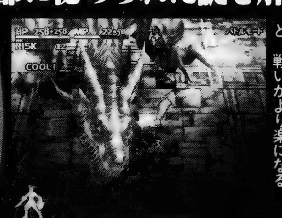


●戦闘時の要となるバトルアビリティをマスターせよ!

敵に攻撃がヒットする直前、"!"が表示された瞬間にタイミングよくボタンを押すことによって連続攻撃が可能になる「チェインアビリティ」。戦闘でこれをうまく決めるには、攻撃モーションと"!"が表示されるタイミングを覚えるしかありません。このあたりは慣れですが、自分なりにタイミングの取りやすい武器を最低2つくらい見つけておけば大丈夫でしょう。なお、マスターすれば連続攻撃が可能になりますが、8ヒットあたりからリスクの上昇が激しくなっていきます。ほどほどにしておいた方がいいかもしれません。そして、防御効果を持った「ディフェンスアビリティ」も敵の攻撃がヒットする直前、"!"が表示された瞬間にボタンを押す、「チェインアビリティ」と同じように慣れが必要です。この2つをマスターしなければ、中盤あたりから戦いが苦しくなってしまうので、早めにマスターしておきましょう。

新しいAVGの形! 魔都に秘められた謎を解け

その3



◀「チェインアビリティ」を自由に発動できるようになると、戦いがより楽になる。

●リム(部位)ダメージシステムについて

アシュレイは頭、右手、左手、胴、足の5つのリム(部位)を持っていて、メインのHPとは別にそれぞれが個別のHPを持っています(画面左下に表示)。敵の攻撃を受けて各リムに致命傷を負うと、さまざまな影響を受けるので要注意です。頭だと魔法が使用できなくなり、胴はリスクの上昇率が2倍に。また、右手の場合は攻撃力が半減し、左手の場合は敵からの攻撃を受けやすくなります。足だと移動力が低下し、素早い行動が不可能になってしまいます。リムは表示が赤くなると危険ですので、その状態になる、もしくはなる前に回復しておくようにしましょう。また、敵にもアシュレイと同じようにリムが存在しますが、彼らの能力低下はアシュレイのそれとは異なります。能力が半減するのではなく、そのリムを使った攻撃を一切できなくなるのです。上手く戦術に取り入れれば戦闘も楽になります。

ベイグラント ストーリー はじめて物語

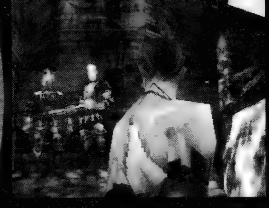


●パラメータの上昇について

アシュレイのHP、MP、STG、INT、AGLのパラメータはステータスアップのアイテムを使用するか、ボス戦後のルーレットでのみ上昇させることができます。アイテムを使用する前やボス戦前にセーブしておいて、ステータスの上昇値が低かった場合にやり直しするのもいいでしょう。使用するときは必ずセーブしておくようにしましょう。また、武器や防具にもパラメータが設定されていますが、こちらは使えば使うほど能力がアップするようになっています。例えばアンデットを多く倒していればその武器はアンデッドに対しての攻撃力が上昇します、またアンデッドから多くダメージを受ければ、装備している防具はアンデッドからの攻撃に対する防御力が上昇します。しかし、あるパラメータが上昇すると同時に減少するパラメータも存在するので、敵の属性別に武器を決めて、使用していくといいでしょう。

新しいAVGの形！ 魔都に秘められた謎を解け

その4



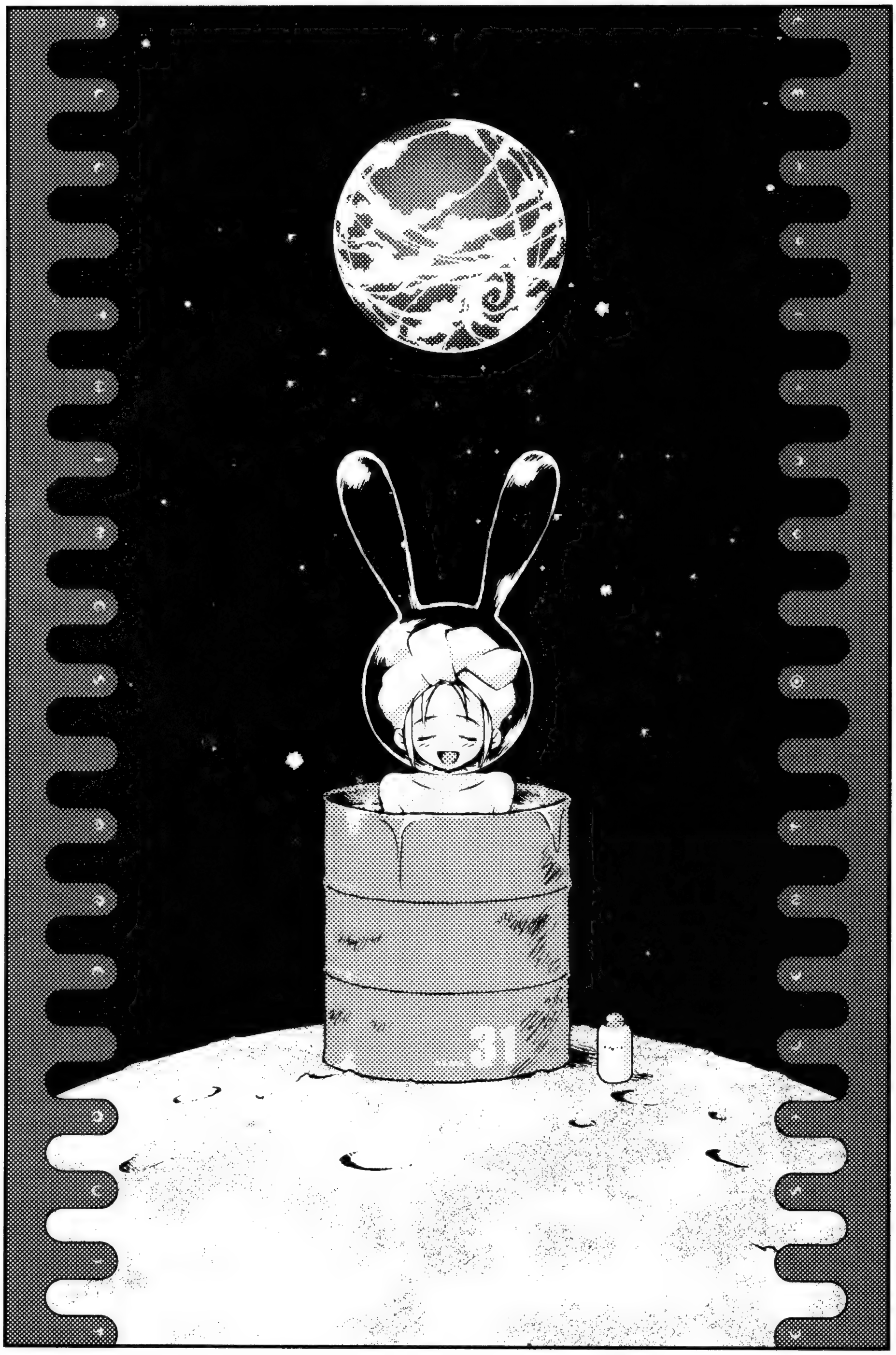
◀"ポリゴン劇"などの演出は最高。ACTとしてのハードルを乗り越えられれば……。

●ACTの得意な人はいいけれど……

最後はこのコラム恒例の残念だった点を挙げていきましょう。まず、このゲームは極めてアクション性の高いAVGであったこと。1番の問題点はバトル時のシステムの1つ、バトルアビリティが使いこなせるかという点です。これは完全に"目押し"になっているうえに、敵や自分の攻撃モーションを覚えるには、何度も死んでプレイをし直すといった"根気"も必要になってきます。これではACTが得意ではなく「ストーリー設定が細かい」、「キャラがかっこいい」、「演出がスゴイ」といった、見た目の格好の良さだけで購入してしまった人はかなり苦労するはずです。せめて難易度設定をつけて、ACTが苦手な人でも楽しめるような処置があってもよかったのでは……。単純に敵がもう少し弱いだけでもよかった気もしますし、ダンジョンを探索するといった独特な雰囲気がいいだけにちょっと惜しく感じました。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】
ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。21世紀に間に合わないそうですが……さてハテ？



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

ちょっとした豆知識はいらんかぇ～。ここじゃあ毎月2回、ほど程よい豆知識を得られますよぉ～。いらんかぇ～。

★昭和のハードはよいハード

さあ、前回じっくり時間をかけて保存したデータを開いてみましょう。今回は、「保存」ではなく「開く」ボタンを**ポチ**と押すのですよ。なかなか開きません。そう、保存に時間がかかるデータは、開くのにも時間がかかるのです。**ムキー！**

ワタシのパソコンは常にこんな調子ですが、もっと良いパソコンなら、まったく同じデータを実にすばやく開いたり保存したりできます。これは、簡単にいうと「頭の良さ」が違うのです。頭の良さはお値段に影響しますが、パソコンはあとになればなるほど頭の良いものが安く買えるようになります。ワタシが数年前に買ったパソコンの金額で、今は遙かに頭の良いものが買えるのです。**ムキー！**

過去を振り返ってみると、このパソコンに買い替えたばかりの頃はとても満足していました。しかし、その頭の良さに甘えてより大きなデータを扱うようになり、今度はさらに頭の良いパソコンが欲しくなっています。ですから、今再び新しいパソコンに買い替えたとしても、また同じ不満が出てくるに違いありません。実質的には向上していても、人の欲望はとどまるところを知らないのです。

この**無限地獄**は、ゲームハードにもあてはまります。例えば、かつては「１度に16色も出たよ！」というだけで大喜びしていたものですが、現在はどうでしょうか。当時から考えれば飛躍的に頭が良くなったＰＳですら、ポリゴンがカクカクしててキライだとか、読みこみが遅くてイヤだとか、不満は尽きないのです。これは、ユーザーよりもクリエイターの方が特に強く感じていることかもしれません。ゼイタクな悩みですが、高性能なハードだからこそ、あれもこれもやってみたくなり、限界をみてしまうのです。

だけど、そのハードでできる限りがんばってみることこそ、ゲーム作りの**隠れたオシャレ的楽しさ**なので、無限地獄もまたヨシであります。昔も今も、タブンこれからも。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 今度こそ、『ヴァルキリープロファイル』について書こうと思っていたのに、またまたインターネット・ネタに。まあ、それだけ活気があるってことですが（笑）

★ネットゲームがやってくる？

またまた、インターネットの話題になってしまい実に恐縮なのだが、１月29日に横浜で「スクウェアミレニアム」というイベントが開かれ、スクウェアがＮＴＴコミュニケーションズと組んで〝PlayOnline〟なるサービスを、来年春から本格的に開始するという発表が行われた。

「いよいよモデムをＰＳ２に繋いで、電話でインターネット接続か」と、早トチリな人は思うかもしれないが、実はこの発表にはそれだけではない意味が含まれている。

まず、ＮＴＴコミュニケーションズは会社名からわかるとおり、ＮＴＴの子会社の１つで、いわゆるＩＳＰ（インターネット・サービス・プロバイダ）つまり、インターネットへの接続をサポートする会社であると同時に、ＯＣＮというインターネットとの常時接続サービスも同時に行う会社でもある。つまり、インターネットへの接続を「いろいろな方法で請け負っている会社」だ。

となると、PlayOnlineが提供するとされているサービスの内容を考えると、接続については「電話でもやれる」程度と思われるので、どちらかというとＩＳＤＮなどをインフラ（通信環境）のメインとして考えているのではないだろうか。いずれにしても、将来を見据えたネットワーク展開をしていきますよということが発表されたということに間違いはないのだ。

と、考えるとＳＣＥＩが発表している「ＣＡＴＶ網を使ってのネットワーク展開」とも方向性は一致するので、納得がいくし、日本国内でのＣＡＴＶのお寒い普及率を考えると、こちらは遙かに実現性が高いものであり、歓迎すべき話なのは確かだ（といっても、今のＯＣＮの構造はたくさんの人が繋ぐとどんどん速度が遅くなるという問題があるので、そのあたりはどうするのだろうか？　さらにアドレスの数はどうするのだろうか？　とかイロイロな疑問がわくわけなのだが、まあIPV6対応で、新しい構造の回線に取り替えて、何もかも問題ナシ！　と、楽観視することにしよう）。

さて、高速回線（低価格希望！）は、インターネット接続サービスの中では一番嬉しいサービスなわけだが、その回線を通して手に入れられるもの＝コンテンツに魅力がなければ、ちっとも嬉しくない。コンテンツ（実際に提供されるさまざまなサービスの内容）こそが重要なのだ。では、PlayOnlineで、どのようなコンテンツが提供されるのか？　実は、中身自体は、別段驚くようなものではない。電子商取引、オンラインゲーム、ニュースなどを提供する、エンターテイメント系のポータル（ユーザーがインターネットに接続するに当たって、その入口、玄関となるようなサイト。一般にはヤフーなどの検索サイトがそれに当たる）としてはありがちな内容になっているが、これとは別の、決定的に大きな目玉がある。それが、今回のスクウェアミレニアムで発表された『ＦＦⅩ』と『Ⅺ』だ。

『Ⅹ』以降、『ＦＦ』はネットワークへの対応を進め、『Ⅺ』は完全なオンラインゲームになるというのだから、ある意味、とんでもない発表だ。単純に考えて、一気に300万人前後のユーザーをPlayOnlineが獲得することになるのだ。これだけ巨大なエンターテイメント系のサイトは、ほかにはない。ＰＳ２ユーザーの間で、PlayOnlineを使用した遊びが普及するのは、疑いようもないだろう。

では、実際に、どのようなネットワーク対応をするのかというと『ＦＦⅩ』（2001年春発売）については「インターネットで攻略情報やデータのやりとりができる」程度。そして『ＦＦⅪ』（来年夏発売……間違いじゃないし、冗談でもないぞ。本当にそう発表されているのだ）は完全な「オンラインゲーム」になる。というものになっている。

ずいぶんととんでもないスケジュールで、『ＦＦ』シリーズが出ることになるが、それはともかくとして、この２つは「オンライン対応」と「オンラインゲーム」というように、表現が違うわけだ。

どのような違いがあるのかというと、これが大ありだ。というのも、「完全オンラインゲーム」と「オンラインにも対応しているゲーム」というのは、実はまったく作りが違うものなのだ。当たり前の話なのだが、オンラインで、複数のプレイヤーが勝手気ままにプレイするゲームと、映画のようなシナリオは極めて相性が悪い。今までの「映画志向」の『ＦＦ』のスタイルとはかけ離れたゲームであるのは間違いのないところなのだ。実際、オンラインゲーム先進国であるアメリカの「オンラインゲーム」を見ると、それが良くわかる。一番盛り上がっているのは『DOOM』系から発展した『QUAKE』シリーズのような短時間で勝負がつく、撃ち合い殺し合いのゲームや、はたまたマイクロソフトが発売している『Ages Of Empire』（『ＡＯＥ』と略されることが多い）のような半リアルタイム型のシミュレーションゲーム、それとも「自分のチームをアップロードして戦わせる」野球、バスケ、アメフト、もしくは将棋や囲碁のような、対戦型のゲームなわけだ。対戦型のゲームの場合には、オフライン（つまりインターネットに接続していないとき）では、コンピュータがプレイヤーの相手をして、いろいろなシナリオをクリアする普通のゲームとして動き、オンラインでは対戦として動くゲームとなるのだ。

もっとわかりやすく言ってしまえば、ゲームセンターの対戦格闘ゲームの対戦相手が、インターネットを介して繋がっており、ヘタをすると地球の裏側にいるだけ（笑）と思えばいいだろう。また、それ以外のゲームの有名どころとしては『ウルティマ・オンライン』（多分、これが『ＦＦⅪ』の最大の参考タイトルになっていると思われる）が挙げられる。なじみのないＰＳの読者に説明するなら、『ワールドネバーランド』のプレイヤー以外のキャラクターがすべて、オンラインで実際にほかのプレイヤーが操作しているようなゲームなのだが、このおもしろさは筆舌に尽くしがたい。しかも、これは、ある意味「オンラインで接続しなければ、まったくゲームにならない」という、今までのゲームマシンの常識からすると、ずいぶんとムチャな代物だともいえる。こうした状況を考えたとき、今までのゲームスタイルの延長にあると思われる『ＦＦⅩ』は「オンライン対応」には成り得ても、「オンラインゲーム」になりきってしまうのは、少々ツライことがすぐにわかるだろう。そして、『ウルティマ』シリーズがそうであるように、『ＦＦ』もまた、オンライン型のプレイヤー同士の関わり合いを中心に置いたゲームと、オフラインの「シナリオが中心のゲーム」の２シリーズにわかれていくのではないだろうか。

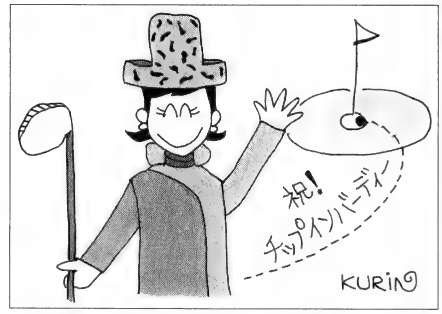
スクウェアミレニアムでの発表を受けて、いろいろと書いてみたわけだが、ともかく、これでＣＡＴＶのような、今、目の前にないインフラの話ではなく、事実としてＰＳ２がインターネットに接続され、そこでいろいろなことができるようになることがはっきりしたわけだ。

さらに、こうした状況を鑑みれば、これからさまざまなメーカーがオンライン対応でゲームを作り出すのは確かだし、ゲームの世界がまた大きく広がるのも確かだ。それがなにより重要なことではないだろか。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール

『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『ビブリボン』の2回目！



イラスト／よしきくりん

★祝!! チップイン バーディー&ベストスコア

先日、東京地方でも初雪が降りました。暖冬とはいえ本格的な冬到来ですね。それにしても冬の日の晴天はとても気持ちの良いものです。空気が澄んでいるので夏の日の青さとはひと味違った空を仰げるものですなっ。

実は年明け早々、私の中ではまたまたゴルフがマイブームとなっています。そこでマイビッグニュース！　今年初打ちとなったゴルフコンペでナント、私生まれて初めて〝チップ・イン・バーディー〟を体験しちゃいました!!　お天気は快晴。そこは西武園遊園地に隣接する西武園ＧＣ、16番ミドルホール。残り100ヤードはあろうと思われる第３打。９番アイアン、アプローチでグリーンに乗せようと、打ったぁ〜。ちょうどグリーンが山のようになっていたので、私のところからは見えなかったんだけど、すでにグリーン上にいる人から「おっー！　くりんちゃん、入ったよぉー」の声が。えっーホント!?、と走って見に行ったら、これがきれいに入っていたのよねぇ。ということで、「祝！　チップ・イン・バーディー＆ベストスコア」となりました。本当に嬉しかったなぁ。これをバネに今年も打ちまくってベストトコアを目指します。

さて、今回のゲームレポートは『ビブリボン』の第２弾です。久しぶりに「このゲーム大好き！」と言えるゲームの１つとなっています。ちょっと時間をみつけてはセッセとプレイしています。『ビブリボン』のキャラを始め、オリジナル音楽もどこか懐かしいようなホッとするような、そんな心地良いサウンドです。だから何度聞いても飽きちゃうってことがないのよねぇ、これが不思議と。なので随分とやり込んでいる状態なので、〝スーパービブリちゃん〟もたくさん登場してくれるようになりました。あの〝スーパービブリ〟に変身する瞬間など、とても美しい映像に仕上がっているよね。あれを見ちゃうともっと頑張っちゃうぞって気分になりますなっ。そして、今回はいろんな音楽ＣＤにも挑戦してみました。これがまたおもしろい！　バラード系だと曲調もゆっくりだし、ほとんどベーシックベースなので簡単にプレイできます。しかし、ダンス系バージョンは大変。最初からミックスピースはいっぱい出てくるし、ときには映像がゆがんで出てくるはで、とても一曲丸ごとプレイなんてできません!!　と、いうのもベーシックピースは完全マスターしたんだけど、実はミックスピースがもう一息ってとこなのよねぇ。次回は「よしきくりんＣＤ」バージョンのお話を。お楽しみに！

シリコンバレー在住・なべＰ殿下が送る
西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況

もうすぐ３歳になる一人娘をベビーシッターに預け始めたのですが、人見知りの激しい時期でもあり、毎朝涙の別れを繰り広げ中。私は預け専門なのでつらい役回りです。

★在外邦人の望む 理想のゲームマシン

こっちのゲームの好きな人と話をするとよく日米両方のソフトが使えるゲーム機が欲しいという話題が出ます。日本のソフトも遊びたいし、アメリカのソフトも遊びたい。でも２台買うのは経済的にも負担だし、切り替えるのが面倒くさい、というような理由です。

ファミコン、スーファミはカートリッジの端子の配列を入れ替えるアダプタを使えばアメリカ製のソフトも動かせるという互換性があったし、メガドライブはほぼ完全互換でした。その点、ＰＳやセガサターンなどのＣＤロムベースのゲーム機では、ソフトに地域ごとに固有のコードを入れていて、ハードとソフトが同じ地域同士でないと動作しません。これがいわゆるエリアプロテクトです。

実はセガサターンの場合は、内部の配線をちょっといじるだけで、海外製のソフトが動くように改造できることが広く知られていましたし、ＰＳの場合も、それを可能にするチップが密かに販売されたりしています。

ただ、ＰＳの場合、この改造が同時に違法なコピーソフトの動作も可能にしてしまう場合があるので、ハードメーカーは、マシンのバージョンアップをして改造チップが使えないように変更を加え、また改造チップを作る側はそれに合わせてチップを変更するというイタチゴッコをしていました。さらに、これに加えて拡張端子に差すアダプタタイプのプロテクトはずし＋ゲームデータ改造機もあり、メーカー側の対策として、最近の機種からは拡張端子もなくなりました。また違法コピーのＣＤが動作しないように、ＣＤ上のデータに暗号処理をしているソフトも増加中です。

もちろんこうした違法コピーを防ぐプロテクトは必要ですが、一方でエリアプロテクトフリーのゲーム機の存在は認めてほしいというのが私や在外邦人およびグローバルなゲーマーの素直な希望です。

ＰＳの場合「ネットやろうぜ！」という企画で所有することができた黒ＰＳは全世界のソフトが動作するというグローバル版でした。こういうマシンを、メーカー公認でユーザーに提供してほしいのです。在外邦人だけでなく、外国人でも日本のゲームをいち早くプレイしたいというマニアは多いはず。彼らがアングラの改造に頼らなくても各国のゲームを好きなようにプレイできる環境は選択できてしかるべきだと思うのです。

ＰＳ２のグローバル版。価格は通常版の２割り増しくらいだったら、即買いなんですが。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「インターネットとゲームソフト」

今年もあっという間に1カ月が経ってしまいましたね。いろいろ決意を新たに臨んだ新年でしたが、あれやこれやのドタバタに押し流されるように2月になだれ込んだという感じです。

ゲーム関連の仕事以外にパソコン関連の仕事も多いのですが、最近ではインターネットビジネスの相談が増えています。どこの企業でも「インターネットが扱える」ということが最低限必要な項目となりつつあります。つまり、ホームページ等で情報を発信できないような企業は1人前とはいえない、ということですね。

ここ数年でインターネットビジネスは劇的に成長しそうです。これによって従来型の商取引、すなわちお店での販売というのも大きく変わってくるでしょう。すでにインターネット上ではさまざまな新しい取引のスタイルが登場しています。

最近話題を集めているのが「インターネット・オークション」です。個人が不要となった品、あるいは高価で販売できると思った品々を、インターネット上でオークション(競り売り)ができるのです。検索エンジンの最大手として、また史上初の一億円という株価をつけたことでも有名なヤフーにもオークションのコーナーがあります。

フリーマーケットのノリで不要な品を数百円で売っている人もいれば、インターネットのドメイン名（インターネットでの住所、○○.comなんていうアレです）を一億円以上の値段を付けて売っている人までいます。これらが同じページに並んでいるところがインターネットならではですね。ここでは不特定多数の人が、その商品の価値を評価しますから、かなり正確な価値判断が出ます。中古でなにか買おうとしているときは、参考になりますよ。

「中古」でちょっと気になるのが、こうしたインターネット・オークションにゲームソフトが相当数出品されている点です。前述のヤフーにも2万件近い出展がありました。

これらの1件1件はあくまでも「個人売買」であり、いわゆる中古販売とは異なりますから、オークションで売買するということ自体は法的に問題はないと思います(もし、違うという法的根拠をご存じの方は教えて下さい)。しかし、こうしたサイトでの取引が大きくなってくると、新たな問題が発生するかもしれません。

発売になったばかりのソフトが、インターネット上で何万本も「個人取引」されるようにでもなったら、ソフトメーカーとしても黙認しているワケにはいかないでしょう。例えば、インターネット上に取引のための場所を提供している会社に対して、クレームがつけられたりする可能性があります。

取引そのものからは手数料などを徴収していなくても、これを目当てに利用者が集まってくることによって、間接的に利益を上げているのですから「無料で行っているサービスだ」といってもビジネスの一環であることは明白だからです。

また、売買されるゲームソフトがＣＤのようなメディアで取引されているうちはともかく、データ配信などで販売された「デジタルデータ」そのものになったらどうなるかという心配もありますね。

コピー防止のためのプロテクトを解除して、大量にコピーを作ってインターネットの個人売買で売りさばくといった犯罪に発展する危険性もあります。

すでにカセットやＣＤで供給された昔のゲームソフトを解析・圧縮して、インターネットやパソコン通信を利用して売買・配布するといったケースも多く見受けられます。これらは立派な犯罪ですし、こういったネタを利用して詐欺まがいの行為をするケースもありますので、ＤＰＳ読者の皆さんは決して引っかからないよう注意して下さいね。

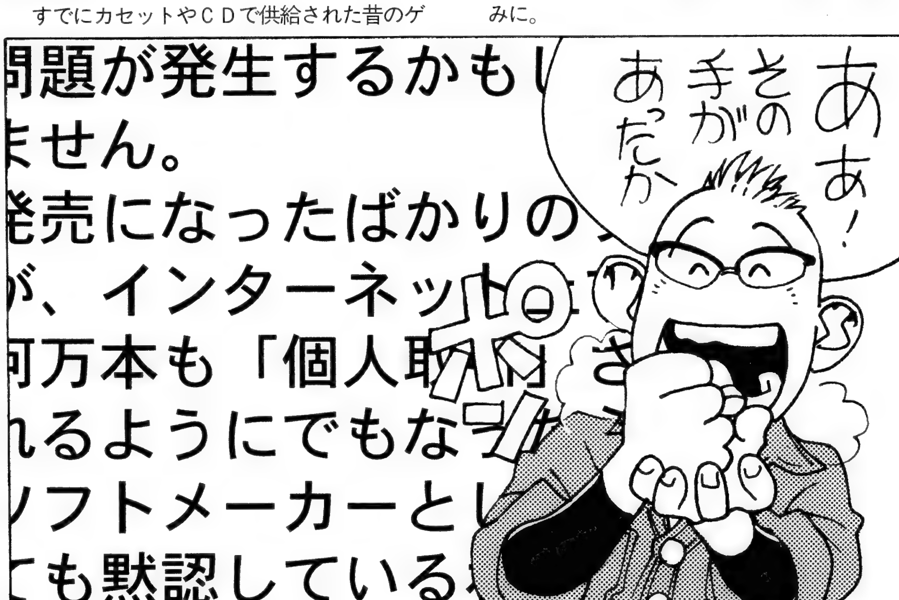
こうした問題、特に最先端のハイテク技術に関わる問題が起こった場合、法律の整備が追いついていかないという点が一番頭が痛いところです。なにせ中古ソフト取り扱いの裁判では、10年前に論点となった「ＴＶゲームは映画と同様か」というあたりからほとんど進歩していません。これはこの間ずっと、真剣に法整備をしようとする政治家やお役人がいなかったからでしょう。

最近よく話題になる「ハッカー」などの問題もそうですが、どうも日本ではデジタルデータの価値やセキュリティといった点に対して対策が遅れていますよね。

■以前から機会があるごとにお話ししている中古ソフト問題ですが、ここにきてようやくメーカーと中古販売店が歩みよりそうな気配が見えてきました。2年位前の「徹底抗戦」といった険悪なムードからはかなり良くなってきたようです。

まあ、ユーザーを無視して自分たちの利益追求のためだけに仲違いをしていたら、インターネット配信やコンビニ流通といった既存の流通ルートに依存しないサービスが次々に出てきそうになったので、かなり危機感を持っているのかも知れませんね。

■今回は今後インターネットとソフトの関係がどのように発展していくのか、そしてそれに対してＰＳ２の新しい入出力ポートがどのような働きをするのか、といった点までお話しする予定でしたが、誌面が足りなくなってしまいました。この続きはまた次号をお楽しみに。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

やっと冬本番って感じスかね。寒い日が続いてますがいかがでしょうか？　受験生の本気はコレからでしょう。試験会場って眠くなるんだよねぇ。スチームの側だと特に。ボーっとしてきてグー。

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、そろそろ止めようかな……宣伝。と心配になる、素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

奴隷のどDO

オレのすべてを知って欲しいんだ……と彼が差し出したその手には1冊の本が握られていた。……「電撃プレイステーション？」。彼はうつむきながらはにかみ、頷いた。「電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックなんだ。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える指先とか、本当のコトが書いてあるのが特徴なんだ」。普段寡黙と言ってもいい彼は怒濤のようにそう言い切ると、また、恥ずかしそうにうつむいた。そっかぁ……彼がときどき呟くイカシタ情報は、ここから入手していたのね……。ひとつ謎が解けた気がしたけど、またひとつ彼を知った気がして嬉しくなった。

最近、EDを見てない良いゲームが多すぎます。学生さんも、社会人も困ってます。でも一番困ってるのは床部ライター陣。封も切ってないゲーム多すぎデス。

いや、コレマジで。何十本もたまってます……。

▶群馬県　リジュさん：『VII』のキャラ総出演だったらもっと盛り上がっていたでしょうし。



◀大分県　英桃さん：治して欲しいときありますよね。ひどい風邪とか。魔法の力よ！　トホホ。



◀福岡県　来生侑花さん：いえいえ、迷惑なんかじゃないですよ。一緒に。コレからも一緒に。



◀滋賀県　仙蛙さん：大丈夫。しばらく放っておけば、また血が騒ぎだしますから。絶対。



▼宮城県　トモさん：イロイロな意味で趣味で遊べるのがいいですよね。



◀長野県　スっちょんさん：サイフはねぇ……悲しくなりますからねぇ。本当に。心臓バクバクで。



◀神奈川県　船津さん：怖いですよね。笑。そんなレベルアップ必要ないっちゅーの。笑。



◀広島県　トシコさん：おもしろいですよね。正統派のRPGが好きならやるべきです。





◀神奈川県　牧村賢佑さん：やりこむとかなり奥は深いですし。まあ、この手のゲームは1人でもツボなキャラがいれば、ソレだけでOKですからね。笑。とりあえず、最初冷たいとか、ギャップの大きいキャラはやりがいがあります。確かに。



▲群馬県　リジュさん：そう思えるコトがステキなことだと思います。大事にいきましょう。



▲北海道　こすずめきのさん：判ってしまえば大丈夫な謎が多いですから……ガンバって下さい。



▲静岡県　とろろいもさん：床部ライターにも姫野さんマニアがいますし。地味に人気？



▲岩手県　藤真日雨露さん：あるんじゃないですか？　水着は大丈夫ですよ。きっと。



▲神奈川県　神蘇さん：続編……笑。っていつ頃になるんでしょうかねぇ？　ＰＳ２？



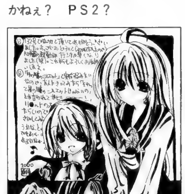
▲岡山県　更科鶴さん：その辺も教えてくれれば日本史も面白くなると思うんですけど。



◀千葉県　柴田恭子さん：新作もバリバリに期待されてます『テイルズ』。ＰＳ２が発売されても、少なくとも今年中はＰＳのゲームがキチンとリリースされそうで、良かったです。コレまでの新機種登場期はもう？……旧機種タイトルは一気に無くなりましたもんね。



▲神奈川県　神蘇さん：男の塾でしょう。拳で分かり合うんですね。きっと。ベキ！　バキッ！　って。



▲福島県　桜西朔也さん：そうやって興味が広がっていくのですね。そうやって知識は増えていきます。



▲秋田県　咲耶鮫吉さん：地道に続いてるのです。笑。ドキドキの展開で気になりますよね。

「好きな女の子がいます。が、何も言えないし、何も出来てません。彼女の前に立つだけでドキドキして思考が止まってしまうので。元々、自分はヲタクバリバリ（ゲーム、アニメ、マンガ何でも来い！）なので、こういうコトに慣れてなくて、どうしたらいいのか判らないようです（ちゅーか、普通に女の子を好きになるってことを想像したことが無かったっス）。とりあえず、その娘に彼氏がいないってコトはその娘の友だちから聞き出したんですけど、ソコ止まりです。ふう……。どうするのがいいと思います？」埼玉県　クラマティさん：

どうするのがいいと思うって……笑。恋愛は思う通りに突っ走るのがベストですからねぇ。素直に正直な気持ちを告白するのがベストだと思います。ただ、嫌われたくないと思う気持ちも分かります。そのドキドキに押しつぶされず、先に進むのが基本なのでしょう。普通、その辺の基本は中学、高校時代に経験しておくべきコトなんでしょうけど、その時期に他に熱中してしまうモノに出会ったとか、ボーっとしてた（笑）とか、その辺のドキドキをあまり経験せずに過ごしてしまうことも多いようです。まあ、容姿に恵まれてる人はいいんですよ。ヲタクでもなんでも。カッコイイ、可愛い、外見さえ良ければ恋愛に巻き込まれる可能性は高いですから。とりあえず、注意点は最近流行のストーカーにならないように気を付けること。自分が好きだから～ではなく、自分が好きなあの人の喜ぶことは何だろう？　って考えるのがポイント。相手のコトを考えて行動してあげて下さい。それこそ、情報収集して想像して、得た答えが「自分が彼女の側にいない方が、彼女は喜ぶ」だった場合、それ以上相手に付きまとわらないのが、「恋愛」ってことだと思われます。最近、相手のことを考えない人、多いみたいですからね。そういう情けない恋愛は止めときましょう。……とまあ、そこまで負け犬な自分を想像して、それからぶつかって行けば敗れたときも怖くないってなもんです。逆に上手くいったときの感動もひとしお。ムダに貢いだり、おごったりしなければ、恋愛に敗れても失うモノは無いはず。とりあえず、ぶつかっていくのをお薦めします。ダメならダメでそれを経験値としてレベルアップできますから。オフコースをガンガンにかけたりして失恋を楽しむくらいの勢いで……ってなんで、失恋したときのことばかり書いちゃうんでしょう？　ねぇ。もしかしたら、ばっちり上手くいくかもしれないのに。あ、ばっちり上手く行ったらなんとなく悔しいからですね。他人ののろけ話は聞いても……ねぇ。笑。

ロボコン0点な人

ファイルが壊れています

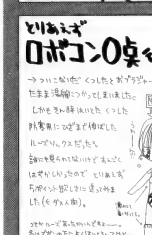
前回は間が開いたけど、今回は何のネタもないのにこの原稿を書くハメに。（ほ）

この原稿を書くのはいつもギリギリなので、ネタを考えてないと大変です。今回もゲームをやってないのでネタがないです。ところで今年になってから少しお金に余裕ができたので、ガンプラなぞをちょこちょこと買っていたら、未納の税金とか家賃の更新とかやらで大量のお金を吸い取られ、結局またも貧乏に戻ってしまいました。税金などは未納分のすべてを一括で払ったので結構な額ですよ。困ったね。こんなんで3月のＰＳ２発売に間に合うのだろうか。うーん、まぁいいか。ところで最近発売されているＨＣＨＧというガンプラのシリーズは、買ったそばからちょこちょこと作ってます。やっぱこれくらいのパーツ数が一番だなァ。このシリーズで完全変形グラプロ（一部にしか意味不明）とか出ないかね。マスターグレードクラスになると、説明書見ただけで嫌になってしまうし。それにしても今度発売されるパーフェクトグレードのＺガンダム、お値段24000円（予定）ですか。もはやプラモデルの常識を完全に逸脱してるなぁ。いったい誰が買うんだろう。とか心配しなくても、買う人は買うんでしょうねぇ。

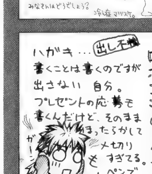
買うだろ。当然のように。まるでプラモ版、完全変形ヴァルキリーみたい。（魔）



◀大阪府　わたなべつとむさん：ソレが男、大事でしょう。冷静すぎなのもアレですけど。



◀北海道　マッスケさん：なんで……そんなことに……。寝てたんですかねぇ？



◀東京都　水島さん：出さないとダメですよねぇ。でもねぇ……ねぇ。

タイトル長くていいね。文字数が稼げてとまあ、なにかといいゲームなんですけど散々ここで書いてきたのでいいかげん書くこともなくなりました。でも遊んでいるのはこれだけなんだよなぁ。規制とか雑誌記事とかの絡みとかいろいろあってアレなんでまぁいいや。ってこの号が発売される前の日に、もうゲーム自体発売されているのか。ってことはすでに第二部に入っている人もいるのかな？　なんか制限ターンがないのはいいけど、敵勢力が2つになると面白さも2倍、難易度も2倍（涙）。規制もとい読者様の楽しみを敢えて残す為に第二部に関する詳しいことはここでは言わないけどさ。まぁ、これまで散々誉めてきたし、そのことに嘘偽りはないのだが、敢えて一言苦言を申しますと、とにかくＣＯＭの戦争好きをなんとかしてぇ。あっちを攻めればこっちを攻められって感じで、ちょっと油断しただけであっちこっちに戦端が開かれていき、気が付くと交戦中エリアだらけということがよくあります。（お、予定より長くなったので次のページに）（ほ）

奴隷のどDO

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

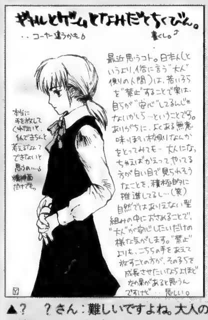
オレもあの目つきの悪い娘はキライ。なんか。（魔）

さて、前回『ヴァルキリープロファイル』について書きましたが、その続報。なんとなぁく遊んでいたらハッピィエンド（とは言わなく、Aのエンディングというらしい）を迎えてしまった私は、普通のエンディングを見るためにハードモードで再トライ。で、チャプター1の途中で中断したままです。時間がなくてねぇ。なんか最初に気合入れて遊び過ぎたのでしょうか、どうにも気が抜けてしまって、なかなか起ち上げる気力が湧かないです。そういえば、『クロノ・クロス』も2回目中断したままだ。趣味に合ったゲームに出会えればかろうじてクリアする力は持っているが、2回遊ぶ気力は持ち合わせていないということか。仕事では何度も何度も同じことを繰り返してるんですけどね。これはやらなければならないからやってるだけですが。最近は自分が本当にゲームが好きなのか分からなくなってきました。なんだかんだ言って楽しんでいるゲームがあることは確かなんですけどね。『機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜』とか。関係ないけどこのゲーム、

ギャルとゲームとなみだとちくび

キンレイの鍋焼きうどんのCMに出てる女がすげームカつく。前世の因縁？　ってくらいに一挙一投足がカンに障る。このせいで鍋焼きうどん嫌いになったらどうしてくれる⁉（中）

この前上野から秋葉原まで歩いたのがクセになったか、編集部の最寄りから1、2駅離れた駅から歩くのにハマり中。だいたい30分くらいかけて到着って感じで、途中に秋葉原でのんびりすれば1時間とか。たぶん、普段通らない道を歩くのが新鮮なんだろう。お～、こんなところにサイクルショップが、なんて発見して寄ってみたりね。自転車買いたいんだよな～。でも、PS2のためにガマンガマン。そういえば、PS2を予約しようとしたら、まだ入荷数が確定してないとかで断られたっけ。『ときめき2』限定版3本予約できた店なのになぜ（笑）？　まぁそれはさておき、歩いて新発見の店のひとつに、24時間営業の生鮮食品店があった。値段はそこそこだけど、編集部から徒歩20分くらいだから、来る前に寄れるのが利点。でも、生モノや野菜はいらないよな～、と、最初はそう思ってたが、待てよと考え直す。……ここで野菜を買えば、サラダ代が安く上がるのでは？　安上がりとなれば即断即決即実行！　買ったのはハム350g、レタス1個、サラダ菜2個、ミニトマト1パック、パセリ1袋。計1,400円くらいだったかな。野菜は全部包丁いらずなのがミソ。ん～、出来合いのサラダは230円だから6個分か。コスト的には大したことない……が、しかし量が違う！　コンビニのパック3個分くらいは食えるもんな。食いたがりの俺にとってはいい買い物であった。野菜が痛む前に食いきれば、の話だが……。



▲？　？さん：難しいですよね。大人の気持ちと子供の気持ち。分かり合えることはないのでしょうか？



▲東京都　のぶすけさん：大事です。女体は世の中で最も美しいモノだそうですし。綺麗なラインにはメロメロでしょう。



◀青森県　アメ屋ジョージさん：PC版はエロありですしね。



◀東京都　藤島製壱号さん：下はスッポンポンですか。ステキです。確かに。



◀岡山県　更科鶴さん：趣味……デザインセンス……なんでしょうか？



◀兵庫県　青弥瑠央さん：イロイロな形に出来るとか。超とんがりとか。



◀埼玉県　あゆさん：何でも装備できるのは楽しそうですよね。はやく発売されませんかねぇ。



◀埼玉県　夢デさん：ムチャですよね。平気で飛び散ったりしますし。昔はもっと……。



◀東京都　亀道楽さん：そういう小さな疑問。結構あります。謎はいつまでも解けなかったりして。



◀山口県　笹倉たかせさん：マラソンは諦めたらソコまでですからね。



◀秋田県　天野雪那さん：笑いながら逃げる。彼女はきっとそんな感じでしょう。



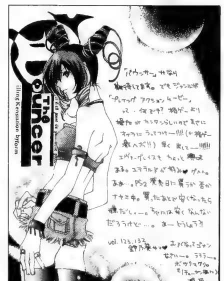
◀静岡県　予惣次さん：きっと……ラブでラブでたまらないコトになってるんですよ。きっと。



◀新潟県　RATAさん：でもまあ、現時点ではもう出会ってるワケですし。ここからですよ。



◀大阪府　国文さん：イケナイ快感ってヤツですから。楽しいですよね。

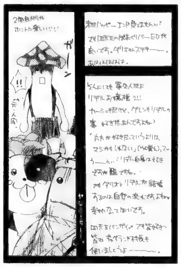


▲愛媛県　如月二月さん：ジャンルだけ聞いちゃうと、イマイチゲーム性は低そうに感じちゃいますけど……どうなんでしょ？　コレまでにないくらいキレイだからOK？

▼大阪府　飛鷹みさぎさん：そうなんですよね。働かないですよねぇ。強いクセに。誰かに動かしてもらうと、よく判ります。やっぱり協力プレイなんでしょう。



◀静岡県　瀧上アサオさん：笑。オデッサでしょうね。きっと。そういう人ですよ。



◀千葉県　綴喜桂馬さん：やですねぇ。人外パーティ。可愛くないんですよね。笑。





◀神奈川県　千石ぷうさん：今やると、ブルブルはガンバってたんだなぁと気づきます。



◀大阪府　高野涼記さん：シブメですけど、楽しいですよね。昔ながらで。



◀岩手県　エリさん：すみません……床部の人間はそんなんばかりです。未クリアゲームの多いこと……。



◀長崎県　黛らおさん：どうしたんでしょうねぇ？　っていうか、一報以来全然発表ないんですけど……。



◀埼玉県　小島要さん：普段着でしょうね。どう考えても。名家ですから。しかも一着何百万クラス。笑。



▲茨城県　CUSTOMさん：紋章をひとつにしちゃわ……ないですよね。必要以上の力は必要ないですから。



▲岡山県　寿あおいさん：もうセクシーすぎ。CFのシャワーシーンはなぜソレ？　ってくらいでしたから。

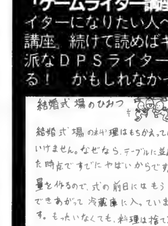
さるかにハムぞう



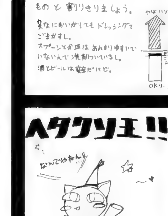
まんが／風上旬（髪の毛……ものスゴイですよね。歴代一位）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。**「プリクラQ」**：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！　**「カラオケGO」**：まだかなりちゃんと募集中（笑）。**「ゲームライター講座」**：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀新潟県　高橋智子さん：怖いですねぇ……すさまじく。お腹壊すの決定です。



◀茨城県　高崎忍さん：こんな目を……していたら……人気が……。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明で一す。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

ガブ飲みしたいときー！　会社が休みなので、家のふとんの中でぬくぬくしながら録画しといたサッカーのビデオとかを観て、ささやかなシアワセを感じてます……という夢を、会社の床で寝てて見たときー!!　ガブ飲みしたいときー！　インターネットにある2ショット系チャットの個室で待っていたら、「ヤス：男だけどいいスか？」っていう人が入ってきたときー!!　ガブ飲みしたいときー！　ビデオ屋にビデオを返しに行ったら、潰れてたときー!!　ガブ飲みしたいときー！　切符をなくしてしまい、仕方なく降りた駅でお金を払ったら、なくした切符がサイフに挟まってたときー!!　ガブ飲みしたいときー！　会社に行ってる間におかんに部屋を掃除され、Hな本やビデオが、きれいに整理整頓してあったときー!!　（ぴ）



まんが／田中まさし（あまり飼いたくないですねぇ……）・イラスト／NDO

ランキング発表

485：トモ
430：鯖田ユキ
380：樹宮匡平
370：くめた夏緒
315：ＮｅＮｅ
305：楓来らみー
270：ＲＡＴＡ
260：仙蛙、宮崎あさみ
255：小見幸子、英桃
250：秋山たつみ、白河風華、
：いちがやまみ
245：雨宮五月、如月二月
240：ポリエステル
230：吉四六、民てる戸、
：ヒウラムト
225：ねこ香織、藤崎尚
220：佐戸原ひろあ
215：あゆ
210：彩軌彼方、布施唯華、
：松本あけり
200：伸縮自在のもやし、
：水月ユーリ、蘭丸

●195：H・制作所、喜多川セイ、長尾加奈也、●185：樹村Ｓ、●180：ＣＵＳＴＯＭ、亀道楽、藤苺らえる、●175：昭直利、●170：小島要、東本夕夜、のぶすけ、リジュ、●165：朝月、風天、ＴＯＭＹ、名古屋の妹、南さつき、●160：あずまことね、今村カオル、さわだ愛、松崎央実、●155：せんづき千春、水上陽平、●150：祥人、瀧上アサオ、チハル、ばらスィー、●145：すだこ、●140：天野雪那、朱見珠、日野晴火、藤真日雨露、ふむな、山吹日和、ユズコ、●135：小鳥菜こぐみ、柳けふ、●130：ぐなぐな、田中将司、ふぐ茶、李桃餅、●125：秋月枯都、朝影礼都、朝凪尺花、白河勇魚、乃亜、火鳥ユウコ、まりやまね、来生侑花、●120：葛城ヒナユキ、ごぢうり、のみねこ、まさよし、森ノ夜鷹、●115：綾千、サハライワリ、ひろたかまつこ、水柾珠呂、●110：彩秘、いちご、菊地弥、来田二三志、笹倉たかせ、水鶏、鶏肉、藤本明斗、マルガリータ、宮崎あきかず、四上ハルオ、●105：楓橋弥月、白犬、スっちょん、十々夜、日向アキラ、水都花鈴、ゆず21号、●100：朝霧レイ、えんぜるまの、ＳＡＴＯＭＩ、ＮＡＫＯ、ののき、藤崎あすか
★95ポイントは13人、90ポイントは10人でした。ハガキください！



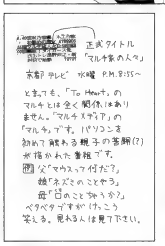
◀福岡県　いちがやまみさん：声は大事でしょう。どうしたって。性格決めますよね。



◀青森県　アメ屋ジョージさん：メイドロボは実現すると……いいですよね。



◀大阪府　わたなべつとむさん：お金は大事ですからね。ギリギリで生きる。人生です。



▲大阪府　ケフェウスさん：ソコからですよ。ナニゴトも。楽しそうです。笑。



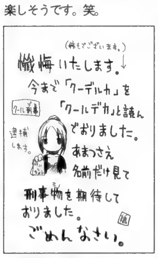
▲広島県　水月ユーリさん：事故は一瞬ですからね。全て無くなることも多いですし。



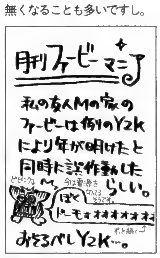
▲新潟県　高橋智子さん：涙が……こぼれそうになります。見てますか？　今も。



▲鳥取県　如月仙龍さん：中が空気だとヘナってしまいそうですよね。



▲栃木県　鳩サブレさん：はみだしデカとか、温泉デカとか。イロイロいますし。



▲愛知県　かず太さん：Ｙ２Ｋの仕業なんでしょうか？　壊れただけじゃ……。



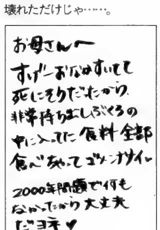
▲大阪府　雨宮五月さん：そうなんです。結局バランスなんでしょうけど。難しいです。



▲愛知県　火鳥ユウコさん：……想像できるだけにスゴクびびるでしょう。



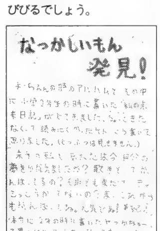
▲千葉県　ひらりさん：めおと攻撃は……厳しいですねぇ。地味な言葉なだけに。



▲茨城県　高崎忍さん：良かったですよ。Ｙ２Ｋなにもなかったおかげで。



▲広島県　岸本智さん：美味しいですからね。きっと。子豚。丸焼きでしょうか？



▲神奈川県　ゲーム一族さん：笑。話しかけられても……ってところでしょうか？

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは２月15日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この３人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

「ってことは……王宮は敵だらけってコト？」

ローディンは呟いた。帝都ティアポリスに着けば、楽になると思っていたようだ。

「そうなるね。多分、事情を知っているのはタウラス５世と…」

「そして敵であるテアラオ教皇長、暗黒騎士団ですか」

シズハが、集めてきた薪を焚き火にくべながら答える。

ティニア帝国領への入国は隠し身の術でどうにかなった。当然、感知魔法の陣は至る所に仕掛けられていたが、キューの能力はその陣を仕掛けた術士を超えていたのだろう。既に帝都まであと２～３日の所まで来ていた。襲撃を警戒したワケじゃないが、街道からは少し外れた所に獣車を停めキャンプを張る。

「そういえば……ファナムの父は我が父、タウラス５世と乳兄弟だったそうです」

皇太子は、細かいコトを良く覚えている。そして必要な時だけその知識を口に出す。それは人の上に立つ者には必要な能力のひとつだ。

「聖騎士団はすべてニセの情報で動いてると思った方がいいだろうね。結局自分たちで何とかしてタウラス５世に直接会わないとってことか」

「どうするの？」

一国の王、しかもティニア帝国の様な大国の王に直接会うのは、通常の手続きを経たとしても容易いことではない。

「一番楽な手がいいなぁ。どう思う？　キュー」

「御主人様のおっしゃる楽な手と言うのは、人の死なない手ということでよろしいですか？」

クスクス……ローディンが笑う。

「まあ、そういうコトかな」

兵庫県　コラマツさん：



◀千葉県　明石知子さん：さあ、本当の戦いが始まります。ココからです。

ハードの神様の犬Σ

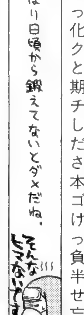
う～ん、インフルエンザにかかってもロクなことはありませんね。「いつもの風邪かな？」とナメていたら、熱が引いた直後から関節や肺の痛みに襲われて「νガンダムのパワーはこんなもんじゃない！　うぉぉぉー！」とフルバーニアにして床から起き上がろうとしたものの、大気圏で燃え尽きました。つまり、インフルエンザはアクシズより重いということですね（笑）。目に見えない敵ほど怖いものはありません。　（犬）

かといって、寝ているだけでは人生の無駄な時間を過ごしているような気がしたので、本来の自分とはかけ離れた存在である小説なんぞを読んでいました。「星界～」シリーズです。アニメを観て、この作品を知らなかったことに恥すら感じたほど衝撃受けた作品なのですが、それ以来、原作小説を絶対に読まねば！　と心に誓うも実行に移す機会を逸していたんですよね。しかし、怪我の功名とでも言うか療養しながら読む機会に恵まれ（？）、５巻（「星界の紋章」全３巻、「～戦旗」２巻）のうち「～紋章」２巻まで何とか読破。慣れない読書なんてするから、肩が凝って仕方がありません（療養になっていない（笑））。あ、でもこれは、近年のＳＦの傑作だと思います。ＳＦ設定も非常に秀逸なのですが、それにも増して素晴らしいのは登場人物が放つ巧みなセリフ回し。アニメを観ても感じましたが、文字情報だけでこれほど感情が揺さぶられるものかと感心させられました。しかもＳＦで。感激したり笑ったり泣いたり……。う～んステキです。２千年後、アーヴという種族に生まれ変われたなら、自分も双翼の頭環を付けて平面宇宙で誇り高く優雅に戦いたい！わっちゃ！ ただ、階級が低いうちにスポール・アロン＝セクパト・レトパーニュ大侯爵・ペネージュ様（別名：惑乱の淑女）にはイビられたくないかな（苦笑）。とりあえず「～戦旗」のアニメが楽しみ！　ＷＯＷＯＷとは契約してないので、ビデオリリースを待つことになりますが……。「～戦旗」の２まで読んだら、また違ったことが書けそうです。自分みたいな活字嫌いな方は、アニメでいいから観ていただきたいオススメ作品ですね。



★ヒストリー・オブ・１９９Ｘ　～蹂躙せよ！～★

過激な見出しですが、ＰＳを語る上でピッタリな言葉だと思うのです。「星界の紋章」で、トライフ提督という人が前述のスポール様（准提督艦長）へ敵艦隊撃滅命令として下したセリフです。うぉ！　言ってみたい（笑）。トライフ家の紋章旗って犬系のデザインなんですよね。遺伝的に犬歯（牙）があってかっちょ良いっす（関係ない！）。それはさておき、90年代の後半はＰＳが圧倒的なパワーでシェアを誇り、ほかのゲーム機を寄せ付けなかったのは歴史が物語っています。先進的なハード設計。ロジックの集積化によるコストダウンが図りやすい柔軟なアーキテクチャ。今となってみれば「ＳＣＥＩの思惑どおり」といった感すら受けます。丁度、２Ｄと３Ｄの過渡期にあった時代でしたが、ＰＳは２Ｄのアーキテクチャをスッパリ切り捨てて３Ｄ表現に長けた設計をしました。今考えても「よく割り切って作れたものだ」と感心させられますね。それは、同時期に発売されたサターンを見ればわかりやすいでしょう。基本設計は、誰がどう見たって２Ｄ思想でした。ポリゴンのような３Ｄ表現はオマケ（もしかしたら後付け？　とさえ感じられる）でしたから、ハッキリ言って３Ｄ表現は苦手でしたね。この辺の先見性が勝負を分けたような気すらします。結局、90年代の後半から今へ至るまで、ＰＳがほかのゲーム機を蹂躙せんばかりに独り勝ちした格好になったわけですが、忘れちゃいけないのは任天堂がしっかりとゲームボーイで儲けていた点ですね。侮れん！　う～む。



●宮田ハム彦、真剣です！●

ついに届きました「エアウォーカー」。ワクワクしながら箱を開け、早速組み立ててみると…デカイです。いや、ものすんごぉ～くデカイです。デパートで見たときにはそんなに大きく感じなかったんですが、部屋にデンと置くと対比物があるせいか、異常に大きく見えます。イヤ、実際大きいんですがね。また、その大きさにも圧倒されるんですが、張り付け拷問器具のようなフォルムにも圧巻です。最近怖い夢をよく見るのはコイツのせいじゃないかとも密かに思っています。なにか商品を買うときはその大きさや、それを置く場所なども考えてからにしないと痛い目を見ますね。トホ。あ、でもプレイしてみるとやっぱ楽しいです。いい汗もかきますし…。部屋のスペースに余裕がある人にはオススメしたいな。　（ハ）

最近、電撃大王で連載されている「あずまんが」に、ますますハマっています。先日、筆者のあずま先生のサイン会にも行ってきちゃいました。サイン会なるものって初めて行ったんですが、ファンの熱気ってスゴイですね。まぁ自分もその１人なんですが、つい嬉しい勢いで、持ってたＶＡＩＯにサインをしてもらっちゃいました。本当にありがとうございます。でも（魔）さんが悔しがっています。どうしよう……。

では『三國志』か。まぁガンダム世界を『三國志』のシステムでゲームにするってのも、それはそれで面白いなァ。あと考えられるのは対戦……なんだけど、時間がかかるゲームだからこれはムリがありそうな。昔のＰＣ版『三國志』を対人で始めた例はあっても（編集部では昔やってた）、最後まで（決着が付くまで）プレイした例はない（と、思う）し。実現したらしたでそりゃスゴイことだけど。あとは……次回はスペシャル版ってことで、何でもありにするのもいいね。勢力もクロスボーンとかザンスカールとか出て来て、年齢的なことを無視して宇宙世紀関連のキャラ総登場とか。この辺は追加ディスクでは……ちょっとムリか。まぁ、すぐに続編とは言わないので、そのままPS2に移植して欲しい。処理速度が速くなって、COMの思考が１秒くらいで終わるのなら、それだけでもう一回買ってもいいくらいの出来なので。PS2なら、あの異常な長さのセーブも速くなりますしね。　（ほ）

なんちゅーか……インフルエンザでも楽しそうだね。（魔）

ああ、悔しいさ。そりゃ悔しいさ！（魔）

「十兵衛ちゃん」でおなじみの大地平太郎監督の新作「風まかせ月影欄」が始まりました。おぉ～時代劇。おぉ～素浪人。おぉ～剣劇アクション。ん～いい感じです。暗くて辛くて痛くて、シリーズ構成の倉田英之さんが持ち味を全開に発揮した前作「今そこにいる僕」から一転して、明るい剣客浪漫作品。お約束が満載で楽しいですね。キャラも生き生きして、楽しげな雰囲気が伝わってきます。一方の暗い前作「今そこにいる僕」。オイオイと思うことも多々あって憤激したりもしましたが、今となってはとても大好きなアニメです。子供が殺し合いに加わらなければならないどうしようもない状況をただ見ているしかない全13話。なんか泣けちゃいましたよ、最終回２話で。　（ち）

「高校生の頃、配達系のバイトをしていたんですが、ある時、カワイイ娘が受け取りに出てきた家がありました。まあ、でも仕事中だし、話しかけるわけにもいかないので、カワイイなぁって思っただけだったんです。その家には……確か2～3度モノを届けに行ったかな？　で、ソレが約1年前。大学生になり、東京に出てきたオレは、また似たような配達系のバイトを始めました。そして1月。いつものようにモノを届けに行った部屋から出てきたのは、田舎で見たことのあるあの彼女。向こうも覚えていてくれたみたいでお互いビックリ！　と、ここで愛が生まれれば凄かったんですが、彼女は彼氏持ち。とりあえず、お友だちということで、彼女の知り合いを紹介してもらったりして。偶然ってステキ」茨城県　間化津川さん：

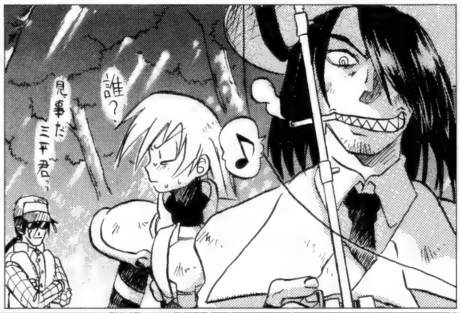
奴隷のど DOREI NO DO

（前のページの続き）さて『機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜』ですが、とにかくCOMに抜け目がなくて、ほんの少しの油断から一端が破られ、そのまま虫食いが広がるようにエリアを食いつぶされて行くことがよく起こります。普通、敵に接してないエリアには部隊を置かないから、どっか一片でも破られたら傷口が一気に広がってしまい、手が付けられなくなることもしばしば。数ターン前からやり直してことを何度も経験しましたよ。そういう手強さも魅力の一つと言えるかも知れないですけどね。ところでこの作品がSS版の移植ではなく、事実上新作（というより、続編）であることはもうご存知でしょうが、既に「次の作品」が気になってきました。前回の「はじめて～」でもやってたけど、もし次があるなら、オリジナル総帥モードを是非実現して欲しいですね。オリジナルのキャラを作って、ジオンと連邦両方と戦うというモード。当然人材の引きぬきや発掘も可能で、内政もできて、地上エリアでは開墾とかできたりして……ってこれ

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト93は「フェナト傭兵隊員募集」です。フェナト王国は隣接している蛮族の国ブナンガとの長年の小競り合いに決着を付けるため、王国西のニスダラム平原へ敵を誘い出し、殲滅する作戦を実行することになったようです。そのため、コレまで正規軍のみで戦ってきたフェナト軍が傭兵隊を編成することとなりました。ただ、傭兵隊を扱った経験のない軍ではその編成から運用までをギルドに一任。今回のクエストが成立しました。正規軍ではない動きが求められる＝独立部隊のため、撹乱や急襲など、素早い行動が必要になります。出来る限り身軽なキャラの方が活躍できるかもしれません。選択は次の３つ。①：第１隊・敵側面からの急襲を担当する。最も被害も大きいと予想される。②：第２隊・敵後方よりの補給を経つ。護衛として残されている部隊との戦いとなる。③：第３隊・夜襲を中心に少人数で敵軍に仕掛ける。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定。

しめ切りは、次号本誌（137号）発売日の２月25日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど93」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の140号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第137号　２月25日発売号：第132号発表
第138号　３月10日発売号：第134号発表
第140号　３月24日発売号：第135号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど93」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは131号募集分の発表



▲栃木県　松崎央実さん：楽しそうでステキです。年末はコスプレパーティな人が多かったようです。


▲埼玉県　睦月琳華さん：風邪は大流行ですからね。どうしたもんでしょう？　治療薬もありませんし。



まんが／栃木県　佐戸原ひろあ（切りましたね。ものすごく）・イラスト／六堂秀哉



▲千葉県　つばさちゃんさん：そうやってひとつひとつ大きくなっていくわけです。セーブデータを移行しながら。


▲千葉県　明石知子さん：まあ、闇の者の話はいつも暗いんですかね。笑って終われないとか？



◀埼玉県　○んこ救出作戦さん：５月らしいです……トホホ。延びましたねぇ……。



▲愛知県　NeNeさん：ねぇ。少し何かを言ってあげれば、どうにかなりそうなんですけどね。



▲栃木県　のぶすけさん：もっと楽に、泣いてしまった方がいい気もします。気持ちはスゴク良く判りますけど。



◀山形県　ちひさん：どんなに好きでも、殴られるのは痛いと思いますよ。しかもものスゴク。笑。


▲栃木県　松崎央実さん：その人ゴトのペースで進んでいけばいいと思います。スピードじゃないですよ。



▲大阪府　華月翔さん：気まずいんですよね。スゴク。入っていくのも部外者って感じがして。



◀新潟県　なっちーさん：いつの間にか背負えるのが強いですよね。全て自分から望んで！　じゃないですから。



◀北海道　琉亜さん：地道に鍛えていくしかないでしょう。なんといってもハードですから。

▼沖縄県　金城良さん：ド迫力な展開。パースが効いててステキです。アーヴァインの銃もいい感じですし。



▶秋田県　煌天人さん：お使いＲＰＧ。成長もなし？　それはツライです。





◀栃木県　藤神カナヤさん：細かい演出がいいですよね。多人数でプレイしたら盛り上がりは間違いなし。



◀栃木県　ぬすっとⅧさん：戦っておかないと……あとでレベルが足りなくなりますよ。絶対に。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回は上のようななんとなくいい感じの作品。こういうコトもあるんですよね。まあ、恋愛に発展しなかったのはアレですけど、世の中そこまで上手くいきませんよね。知り合いを紹介してもらったりできる間柄になっただけでもステキと思わないと。

それにしても、インフルエンザはヒドイっすな。歯茎から血は出てくるわ、医者に入院しろ、でないとしらないぞと笑いながら言われるわ、もうさんざんです。太い注射でなんとか、熱は下がりましたが、体調はまだまだ20%。しかも、このドレイの入稿も遅れに遅れ（タダでさえいつも遅いのに）、迷惑かけっぱなし……。もう泣きたくなりましたよって書いてる側から鼻が垂れて来るんだからたまりません。こりゃまるで放射能漏れしている原発みたいなものかなぁなどと、不謹慎なコトも思ってみましたがダメです。効果ありません。くそう……とまあ、こんなにツライオレを慰めてほしくてこんな文章を書いたワケじゃないので、心配はいりません。ちゅーか、書いたらなんとなく気分が良くなってきました。笑。（魔）



まんが／斉藤和衛（いらないエインファリア多いですね）



◀千葉県　喜多川セイさん：雰囲気はもうバッチリですよね。このシステムで続編とかないんでしょうかねえ？



◀富山県　チハルさん：タダのRPG好きには厳しいですよね。タイミング。後半ないと厳しいですし。



◀埼玉県　李桃餅さん：暮らしてるんでしょう。きっと。みんな元気でやってますよ。



▲東京都　葵龍ひなきさん：『DASH』はベストになってますよ。やってください。笑。いいゲームですし。

Nights of Knights

クエストナンバー90発表：131号募集分

今回募集のクエスト90は「ドーソンレイクの巨獣退治」でした。演習のため湖の畔に駐屯していたダシャン騎士団が壊滅したのが魔獣の仕業なのかどうかが、今回のクエストのポイント。魔法による調査の結果、壊滅の原因は魔獣ではなく、ダシャン騎士団に敵対するフーライア騎士団の仕業と判明しました。探索系のキャラの活躍も目立ちましたが、最終戦闘は激しく、結果的には戦闘系のキャラが有利だったようです。最低限戦えないとダメなんでしょうかね？　冒険者は。

MVP

▶埼玉県　乾武明さん：もう、バリバリの戦士な方です。っていうか、パラメータが1なのは結構きびしいんですけどね。本当は。でも、MVP選択が①「湖の畔」だったのも正攻法でよかったのかもしれません。今回のクエストの騎士団と同じ様な運命背負ってますし。





◀神奈川県　吉野源造さん：理不尽な理由で何かを強要されるのは耐えられませんよね。



◀静岡県　瀧上アサオさん：5分じゃ……クエスト終わらないような気が……。



◀北海道　TOMYさん：踊り子……仲間がいないと旅は大変でしょうねえ。



◀神奈川県　つちいあさひさん：したでに出れば助かるコトって多いですし。本当に。



◀群馬県　リジュさん：仲間は大切ですよ。1人いないだけで戦力がすさまじくダウンですから。



◀千葉県　奈保楽・Bさん：性格もアレなのに身長2m……確かに、大変そうです。



◀静岡県　南さつきさん：墨はマズイですからね……って飲むな。



◀千葉県　もんちっちさん：別行動出来るのなら1人よりも強いと思うんですけど。



◀滋賀県　仙蛙さん：まあ、楽しければいいのかもしれません。笑。



◀大阪府　小森一さん：ないですねぇソレは。というか、壊滅させられること必死。



◀埼玉県　睦月琳華さん：役に立たなくてもいいのでしょう。可愛……ですよ。多分。



◀宮城県　楓来らみーさん：現実と幻の狭間が判らなくなってくると怖いですよね。



◀千葉県　喜多川セイさん：しゃべれるのなら結構大丈夫な気が……。



◀北海道　柚月りんさん：すさまじい戦い方をしそうですよね。髪の毛から手もあるし。



◀千葉県　さわだ愛さん：ずっと飛んでるのもどうかと思うんですが……。



◀栃木県　マルガリータさん：ガンバルのは大事ですよね。ナニゴトも。



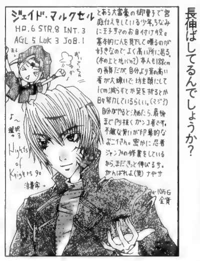
◀滋賀県　結城膺久さん：なんていうか……複雑な感じです。男の身体に女の魂？



◀千葉県　明石知子さん：かなり艶かしいラインが女性騎士のポイントなんでしょうか？



◀高知県　虎助さん：外面は良くないと。日々の生活で困っちゃいますからね。



◀岐阜県　和砂さん：ぶら下がり健康機とかで身長伸ばしてるんでしょうか？



◀宮崎県　秋山たつみさん：使い魔ですからねぇ。きっとのせられちゃうんでしょうね……。



◀三重県　沖田龍さん：言われることに憧れているのですね。きちんとね。



◀大阪府　柳けふさん：ソレが天才なんでしょう。天才は欠けているモノです。



◀大分県　英桃さん：悲しげなのです。楽しいことは……あるんでしょうか？



◀東京都　藤神カナヤさん：聞いてくれないとその効果を発揮できないんですね。



◀大阪府　草原風奏さん：人間不信は自分から飛び込んでいくしか治療法は無いらしいです。



◀沖縄県　金城良さん：自分の過去は何故消されたのか？　ソレが問題ですね。

ウチに整理しようと思ってるので、その際にはオレのお薦めエロマンガ特集でもしようと思ってるであります！　ヌケるやつであります！　ヅビューンと！　でと。女性読者置き去りのエロ文章はコレくらいにして、近頃話題のDVDについて。PS2を買うともれなく皆さんがDVDを見れるようになるワケですが、気になるエロはどう考えても見れるようです（ってまたもエロやん）。見れなかったら拳を固めて一緒に泣こう。ってオレは既にDVDデッキ持ってるからアレだけど。笑。でと、DVDソフトは大体5000円弱。高いね。評判だけのクソ映画って、クソゲー並みに多いし。自分の趣味をキチンと理解してお金を使うことにしないと、ゲーム以上にムダ使いをするハメになります。っていうか、オレがそうなりかけてるもん。こないだも危うく「課長王子」買いそうになっちゃった。最低限、実写は映画好きの（ハ）、アニメは（ち）に聞いてからにしてます。でも元プリンスの「パープルレイン」、安売りで1980円……買っちゃった。コレは安かったのか？　（魔）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は4189でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

最近やたらと体力の衰えを感じます。半年ぐらい前には、夜中電車がなくなっても家から編集部まで歩いて行くぐらい朝飯前（徒歩30分ぐらい）でしたが、近頃はものの10分で疲れてしまいます。やはり、ご飯を食べて、ゴロゴロゲームをして、仕事して……を繰り返すという、運動の2文字とは遠くかけ離れた生活がいけなかったのでしょうか？　しかも、「何だか太ったな〜」とよく言われます（涙）。何か運動をとも思うんですが、徹夜で仕事して帰ると、シャワーを浴びて寝るぐらいが精一杯……。そういえば秋葉にあんまり行かなくなったののも原因でしょうか。行くとけっこう歩きますからね〜（笑）。買い物もすれば、ストレスも解消できて一石二鳥。これでひと安心……ついでに財布もダイエット（涙）。（う）

さて、最近は流行のインフルエンザに振り回されたり、歯グキから血がドバドバ出てきてたり、体調的に不自由でありましたので、隊長！　イロイロと停滞気味であります！　とまあ、細かいギャグを入れたり入れなかったりでガンバっている私でありますが、みなさんはいかが？　と、アイサツだけで1行使っちゃってるのもどうかと思うので今回の本題！　「オレとエロマンガ」：ヲタクの王道を行くオレ様のこと、当然、エロマンガはお手の物。基本的に神保町近辺は封をされているので表紙買いになるのだが、とりあえず気になったモノは即ゲット。なのでハズしも非常に多い。まあ、多くてもいいの。1年に1回くらい、コレはっ！　っていう当たりがあるから（うはー少ねー）。1冊の単価も高いんだよねぇ。エロは。大体600〜1000円。ぐはっ。月に5〜6万を本代に使う（CD代が2〜3万、ゲーム代もそれくらい……ってお金貯まるわけないね）うちの3〜4割はコレかもしれん。なのでお家にはエロマンガたくさん。無造作に置きっぱなし。近い


◀愛知県　藤崎あすかさん：殺人……死に際の顔が好きとか？　そういう歪んだ欲求から？


◀埼玉県　宮崎あさみさん：チビッこいハムスターのようなヤツがカワイイです。特に。


▲東京都　藤島製壱号さん：なんか、もう、アイスが……。


▲群馬県　初版第一刷さん：いい人には大変そうです。


▲神奈川県　ヨーグルトまりもさん：妻が怖そうです。


▲埼玉県　来田二三志さん：ヒゲですか…なぜ？


◀静岡県　とろろいもさん：いいですねぇ……。上手いもの食べて巡りたいです。


◀岩手県　藤真日雨露さん：息は……出来るんですよね？　当然。


▲石川県　夜鳥あいすさん：普通は買えなさそうです。


▲千葉県　翔烏さん：誰かがいるから自分がいるワケです。

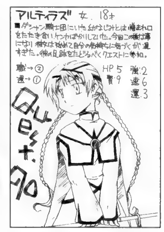

▲東京都　まりやまねさん：デート気分はマズイ気も…。


▲栃木県　佐戸原ひろあさん：何かが傷ついたとか？


◀岐阜県　犬嵐さん：人と暮らしていないと、あまり取り繕わなくなりますからね。


◀三重県　影都カズヤさん：私がいないとって感じなのでしょう。


▲北海道　乃亜さん：いつも水着なんでしょうか？


▲東京都　松崎央実さん：仇を打つため……でしょうか？


▲大阪府　雨宮五月さん：気合いでしょうかね。やはり。


▲大阪府　空月おみさん：実験は必要ですけどね。


◀長野県　井ノ原未緒さん：肩のり小動物がステキすぎです。鳴き声もバッチリ。


◀沖縄県　平専務さん：誰からもキラワレル汚いヤツなワケですね。


▲長崎県　有馬翠破さん：練習してから行かないと。


▲神奈川県　やぐ敦さん：仇は……？　まあ、いいですが。


▲埼玉県　あゆさん：壊れてるのは……どうなんでしょ？

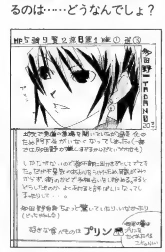

▲岡山県　氷雨雫さん：グラサンあれば大丈夫？


◀福岡県　麻生梨玖さん：遠近感が無さそうで、スグに転びそうです。


◀福岡県　来生佑花さん：妖精さんは売られちゃったのでしょうか？

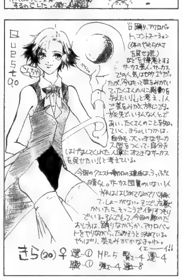

▲東京都　祥人さん：捕まえちゃえばこっちのモノ？


▲京都府　タカライヒイデさん：不幸なのに楽しそうです。


▲福島県　コズエさん：山盛りプリンは大事ですよ。夢。


▲東京都　谷崎レネさん：騎士だけどお菓子好き。


◀富山県　ふむなさん：人型以外の獣でもハーフは生まれるんでしょうか？


◀埼玉県　梨花さん：1人は寂しいですよね。何かと。旅に仲間は必要でしょう。


▲山梨県　日向アキラさん：活躍しすぎると狙われますし。


▲岐阜県　宮崎あきかずさん：墨とかででしょうか？

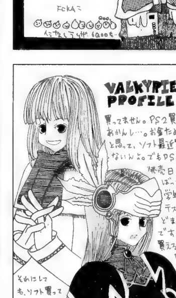

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：そんな食べ方じゃぁ…。


▲東京都　ペコさん：付けたり取ったりカンタンに？



まんが／静岡県　とろろいも（勝てません、全然、勝てません）


◀宮城県　白河風華さん：兄弟誌ですしね。描いていただきましょう！　笑。楽しいですし。



◀京都府　タカライヒイデさん：使っちゃうんでしょうねぇ。いつの間にかですよ。


◀栃木県　バズーカさん：そうなんですよね。結構難しいんですよね。好感度上げとか。

▲広島県　水月ユーリさん：もう……バカでカッコイイ大人のいい例ですよね。両者ともに歳は取っていても子供だし。

ガンプラを作るとき、右手を作ったら左手を作るのが面倒になりません？　ってハム彦さんに聞いたら、「お前はもうプラモデル作らなくていい」と言われてショックを受けました。だって手にしても足にしても、同じことを2回繰り返すなんて面倒じゃないですか。片方は完成した状態（っていうかむしろ手足は完成した状態）で売ってくれませんですかね。それではプラモデルの意味ないか。私は本体より武器とか作ってる方が楽しいんだよなぁ。どうしてかは分からないけど。MS自体は好きじゃないけど、武装が豊富だからってケンプファー買ったりしてるし。しかも本体より先に武器だけ作ったりしてるし。で、完成したらしたで真っ先に無くすのもやっぱり武器類だったり。（ほ）

奴隷のDOREIど

個人的に『エンブレムサーガ』の発売は嬉しいです。このシリーズはずっとクリアしてきてますしね。っと、正確に言うと『トラキア』はプレイ中ですが（笑）。個人的にはシリーズ第2弾となるＦＣの『外伝』が好きです。武器に耐久度はなく無限に使えるし、経験値稼ぎの場やいつでもセーブできるぬるさがお気に入りでした。しかも、コレクター心をくすぐる隠し武器の存在……こうして文章に書いているだけでも、またやりたくなってきます（笑）。『トラキア』もおもしろいですが、システムや難易度が、やや難しい気がします（また、それが逆に良いという人もいるようですが）。『エンブレム～』も、『外伝』ほどとは言いませんが、「とっつきやすさ」だけは残してほしいです。発売は未定ですが期待してます。（う）



まんが／富山県　ふむな（ネタの取り合いは必須でしょう）



今回のオススメは「どこでもいっしょ サウンドトラック～こねこもいっしょ～」です。同名ＰＳ用ソフトのサントラで、思わず微笑んでしまうような、愛らしい楽曲が収録されています。

現在発売中
- 「ファイナルファンタジーⅧ ピアノ・アルバム」¥2,854（税込）デジキューブ
- 「頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS CAPCOM」¥1,890（税込）サイトロン
- 「ストライカーズ1999」¥1,890（税込）サイトロン
- 「餓狼MARK OF THE WOLVES」¥1,890（税込）サイトロン
- 「セラフィムコール サウンドトラック」¥3,150（税込）パイオニアＬＤＣ
- 「ドラマＣＤ東京魔人学園月紅伝.前編」¥2,940（税込）パイオニアＬＤＣ
- 「ドラマCD③／ONE～輝く季節へ」¥3,150（税込）パイオニアＬＤＣ

2月17日発売
- 「ヴァルキリープロファイル オリジナルサウンドトラック」¥3,500（税込）ファーストスマイル

2月19日発売
- 「どこでもいっしょ サウンドトラック～こねこもいっしょ～」¥2,310（税込）サイトロン ①
- 「悠久音楽祭～エンフィールドからシープクレストへ～ヴォーカルソング編」¥2,940（税込）サイトロン ②



▶トロと一緒に過ごした時間を振り返りながら聴いてみたい1枚です。①



◀3月には「～エンフィールドからシープクレストへ～」のドラマ編が発売。②

ゲームソフト激論座談会

「ＤＶＤソフトってただ見るだけですよね？ レンタルビデオとかと同じ？ ですよね？ 何で買うんですか？ レンタルとか出来ないんですか？」福島県 ヌードル小僧さん：

魔：うぃっす！ 確かに、２時間とか見てるだけで終わってしまうモノに、40時間とか楽しめちゃうゲームと同じ金額を払うのは納得いかないよね。やっぱり。
ち：私々ムダ使い系のヲタクはＬＤなんかを購入するのは当たり前のコトでしたから、当然のようにＤＶＤソフトも買ってますけど。
う：オレはまだハード持ってないから買ってないけどね。
魔：ＬＤソフトは持ってるジャン。同じだよ。まあでも、確かに何で買うの？って言われると弱いなぁ。コレクターってヤツだよねぇ。名作を美しい映像で所有していたいっていう。レンタルＤＶＤがもう少し普及してくれれば、借りた方が安いのは当たり前だし。
ち：やっぱり、持っている、そしていつでも見れるっていうのがポイントですな。
う：買っちゃうと安心してなかなか見なかったりするしね。ってじゃあ必要ないじゃんと言われるとイタタタだけど。
魔：ごめん……オレ、そんなん⬇



◀宮城県　楓来らみーさん：ＰＳ２、高いですけどいいですよ。即買い……かどうかは別にして。初期ロットはバグも多いですしね。

ばっかり。まあでも、なるべく後悔しない様な作品を選んでるけど。ってその辺は140～141ページのノドネームでも書いたけどさ。
ち：ビデオだとですね、画像はものスゴク荒かったワケじゃないですか。ハッキリ言って汚い。Ｓ－ＶＨＳならともかく、タダのＶＨＳですからな。今も。ソレと比べればＤＶＤの画像はメチャメチャキレイ。ビデオソフトではコレクションする気にならなかったモノも、ＤＶＤなら持っていたいなと思うっていうか。まあ、その辺はＬＤで確立してたわけだけど、ＤＶＤはコンパクトだから、より普及するだろうなと。
魔：自分が価値があると思うモノにはお金を払うべきだよね。コレはヲタクとかに関わらず。だって「必要ない」って考え始めたら何もいらないんだから。やろうと思えば自分の食べるモノくらいなら自給自足で何とかできちゃうだろうし。レンタルとかコピーとか、ダビングとか、安くあげる方法はいくらでもあるけど、納得いくモノは買う。そうしないとマズイ世の中になってるでしょ。
う：ってだからって世の中のタメにお金を使うワケじゃないでしょ？
魔：うん。自分のため。オレラのようにムダに使いすぎもどうかとも思うけど、貯金しすぎも……ね。
ち：そうですなぁ……。その辺理解できない人には絶対に理解し⬇

てもらえなさそうですけどなぁ。
う：そういう人はゲームも買おうと思わない人だから、ＰＳ２は関係ないんじゃない？
魔：それもそうか。あ、そういえば、某所でＰＳ２のデバステ（サンプルロムの動くハード）を触ったんですが、確実にシーク時間が早くなってました。完全互換だから、基本的に遅いところも妙に昔のままなんだけど、基本性能が違うから、沢山のデータを拾わなきゃいけないロード（基本的にデータはＣＤ－ＲＯＭ上の別々の場所に配置されている）なんかで効果を大発揮！ その辺は多分、製品版でも同じ仕様だろうから……そうだなぁ。『ペルソナ』とか『スパロボ』なんかの戦闘のためのロードはソレなりに体感できるくらいの速さになることでしょう。
ち：それはスゴイっすな。プレイしたくなるソフトが増えることでしょう。
う：早く欲しー。ＰＳ２。

「最近お薦めのソフトってありますか？ 私はSLG、RPGが好きで、ACT系が苦手です」広島県 ラスキンさん：

う：ＳＬＧなら『ジオンの系譜』でしょう。
魔：うん。本格派ＳＬＧだから最初は戸惑うかもしれないけど。
ち：いいっすなぁ。ガンダム魂、略してガンダマーは燃えますなぁ。
魔：オレは結構好きだけど、ＡＣＴが苦手なら『ベイグラント⬇



◀宮城県　白河風華さん：ドレイみたいな人……ってそっちの方がイヤですね。笑。まあ、トロは飼い主を写す鏡ですから。

ストーリー』は薦められないなぁ。
う：アレ？ ジャンルはＡＶＧって書いてあるけど。なんとなく雰囲気のいい『街』じゃないの？
魔：全然違う。スゲー難しいＡＣＴ。ＲＰＧしかプレイしたことがない人はかなり苦労することでしょう。『ヴァルキリープロファイル』とはまた違った難易度の高さ。まあ、キャラとシナリオにムチャムチャ期待してる愛のある人なら大丈夫かもしれないけど。
ち：愛ですからな。全て乗り越えるのは。
う：愛ですな。
魔：そんなこんなしているウチにＰＳ２が発売されちゃいます。
う：ＰＳ２だと？ お薦めは？
ち：ってまだサンプルも来てないっスなぁ……。
魔：ゲームはまだ判らないけど、オレお薦めのＤＶＤは……「バロン」とか「ブレイド」とか「星野ひかるコレクション」とかかな。
ち：って最後はアダルトですな。
魔：だってオレのＤＶＤは「エマニエル夫人」から始まって、購入当初はエロ専用だったんだもん。
う：シャア専用みたいでカッコイイすな。通常の３倍で回るとか？
ち：そりゃ映像映らないでしょ。
う：ちぇっ。つまんないの。
魔：つまんなくていいわ！ あ、あと、「ロードス島戦記」の昔のＢＯＸも○。小説の話がムチャにアレンジされてるけど。

お笑い4コマ道場



ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！ こりゃもう、送らないとソンだね！ ソンというか送ると得！ いいですよ。



◀神奈川県　津武利さん：似てますよね。どう見ても。なんか、髪の毛の形と色が。



◀鹿児島県　神倉維ワドさん：はぁ……もうたまらないですね。こんなんで来られたらもうＨＰ３、決定。



◀青森県　くめた夏緒さん：違います。似てるようで……似てますねぇ。というか、そのまま？



◀沖縄県　金城良さん：笑。可愛いけど……実際にやられたら追い出すでしょうね。



◀山形県　日野晴火さん：やっぱり大変だったんですねぇ。っていうか、それなら金取るな。



◀埼玉県　ふぐ茶さん：指でピンってするのはひどいですよぉ。反則ですよぉ。



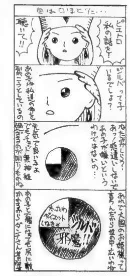
◀東京都　松崎央実さん：イロイロと言いたいこともあるでしょうが……ね。ソコはグッとこらえて。



◀栃木県　ぐなぐなさん：合わないでしょう。っていうか、ハヤッ。別れの日は近かったのですね。



▲愛知県　NeNeさん：子供の頃から慣れちゃうと……って、え？



▲静岡県　ヤマゲさん：笑。目は口ほどにモノを言うわけですね。



▲兵庫県　伸縮自在のもやしさん：まあ、あるようなないような。



▲宮城県　トモさん：笑。良く考えると、こんなに陽気な人です。



▲愛媛県　如月二月さん：エエ話です。なんていうか、愛。



▲大阪府　D.リュウナさん：つらかったですね。ゲーム知識。



▲岡山県　東雲凪さん：言っちゃえば楽なんですけどね。



▲三重県　朱見珠さん：猫はどこにいるんでしょう？ あとホウキ。



▲愛知県　NeNeさん：何を期待してたんでしょう？ 確かに。



▲茨城県　琴音さん：ベタベタなギャグですがソレもまた真。

たるところで待っているお客さんを乗せて目的地を目指すカーアクションゲームです。ハードロック音楽をバックミュージックにして、街を爆走！ 時間内に目的地にたどり着くためなら、逆走はもちろん信号無視でもなんでもOKというまさにクレイジーな内容！ もうっまたまた仕事が進まないじゃないのよう。(ハ)さんのバカぁん！ このゲームはアーケードの移植作で、もとは大型筐体モノ。それゆえに1プレイの値段は2百円ぐらいだったので、ビンボーなオイラはあまりというかぜんぜんプレイはしなかったんだよね。(人がやってるのを見て面白そーだなーって見ていただけ)だけど、こうして家庭用に移植された今はもうやりまくりですね！ 人のだけど！ あ…プレイしてる(ハ)さんのまわりにどんどんギャラリーが集まってきました。熱気ムンムンです。なにか別の臭いもギュンギュンします！ とても気になってきたので、この辺でわたしもギャラリーに参加したいとおもいます！ では！ (コ)

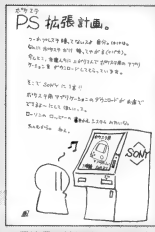
☆ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

まぁえ向いってぇ〜歩こ〜、おっひさま目っ指し〜♪ 元気ニコニコ〜行進しっよぉ〜♪ みなさ〜ん『リトプリ』オフィシャルファンブック『クルルのひみつ日記』がついに発売されましたね! イラストバーン! ミュージカルの歌詞ドーン! コスプレイヤーも納得の設定資料もギューン! ってな感じで全世界の『リトプリ』ファンのために愛を込めて作り上げた1冊(詳しくはP・192〜193ページを見てね)なので、本屋さんで見つけたら是非手にとって見てくださいね! さて、宣伝はこのぐらいにして、最新のホットな話題いってみますか。「あ……(ハ)さんお疲れさまですー」(と出社してきた(ハ)さんに挨拶)「お疲れさまです(笑)…(コ)さんいつからいるの?」「まあ、ヤボなことは聞きなさんなって、なんか買ってきましたね?」「ええ。今日発売で前から気になってたDCのソフト買ってきましたよ」(ハ)さんが買ってきたDCのソフトそれは……『クレイジータクシー』。プレイヤーはタクシーの運転手で、サンフランシスコっぽい街の

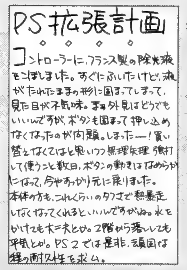
PS拡張計画

最近、お世話になってるインターネットの掲示板がらみでオフ会があったのですが、いや凄いね、みんな。自分も結構と思ってたけど、プロフィールプロにHR-W5やHLD-X9なんて強者ばかり。う〜む、凄い。で何をしたかって、アニメをみんなで徹夜で鑑賞。以上(笑)(ち)

インターネットを本格的にうろつくようになって大体2年ほどなのですが、もう既にこの環境なしでは暮らしていけません。なにしろ情報を収集するといった面でとてつもなく便利だからです。分からないゲームの攻略だって、探せば大体見つかりますし、欲しいものの評判や問題点も知れますからね。便利です。その反面、便利すぎてついつい出費がかさむのが難点でしょうか。なにしろ無駄遣いに歯止めがかかりませんから。



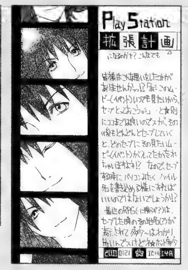
▲長崎県　綾河くもさん：あってもいいですよね。



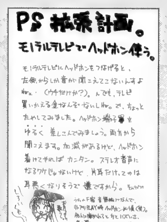
◀東京都　サチキングさん：機械としての緻密さが違いすぎますからねぇ……。なんとも。



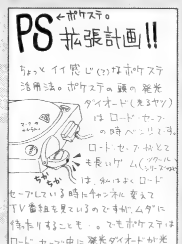
▲茨城県　高崎忍さん：ベッドに横になったりとか。



◀石川県　壱也さん：キーボードが欲しくなっちゃいますけどね。どうしても。



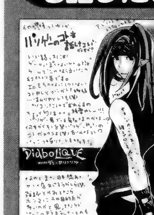
▲島根県　紫雲英さん：微妙なんですよね。



◀新潟県　とりさん：長いセーブは特にそうですよね。2画面とかに出来ると便利ですけど。

他機種のことも話したい

そろそろ新しいPCが欲しくなってきた今日この頃。小さなVAIOくんじゃ、インターネットはやはりやりずらいです(Hゲームもね)。(う)



◀大阪府　鏡田ユキさん：ヲタク(含む床感)はロマンチストですからね。基本的に。笑。

本数は少ないものの、DCはソフトが充実している気がします。1月は『キカイオー』、『クレイジータクシー』、2月は『バイオコードベロニカ』。またこの先も「マーヴルVSカプコン2」や「KOF99」などなど……なかなかお金を使わせてくれます。何でも「マーヴル〜」には、総勢50人ものキャラが登場するという噂を聞きました(あくまでも噂ですが)。個人的には「バイオ」のジルや「ロックマン」のトロンちゃんが登場してもおもしろいと思いますけどね……(笑)。

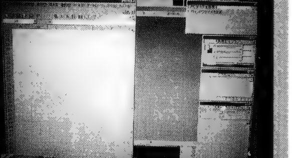
ってなんでこんなにネーム少ないの? ちゃんと数えてください。(魔)

パソコン買って何をする?

パソコンが社会に組み込まれて既に10年弱。もはやソレなしではどーにもならないくらい重要な道具になりつつあります。ということで、今回はパソコンの必要性。就職を考えるにはまず、パソコン。コレ本当。(魔)

「私は将来ゲーム系の仕事に就きたいと思ってるんですけど、パソコンは使えないとダメですか? ムリしてでも買わないとダメ?」愛媛県　フルタさん:

ダメです。多分。通常の企業でもパソコンというよりもキーボードは打てないとダメな世の中になってきてますけど、ゲーム業界は特にダメでしょう。運送業で「要四輪免許」とあるのと同じように「要フォトショップまたはペインター技能」なんていう条件が提示されたりもしてます。結局、生活苦しいのを我慢しててもパソコンを買い、使いこなしていかないと。価格の高いフォトショップは買えなくても、最低でもどういう仕組みでソフトが動いてるのかとか知っておいた方がいいし。とりあえず、まずは自分のパソコン。就職全般で有利になるのは間違いないです。エロゲーとかインターネットとかにはまらないように注意だけど。笑。

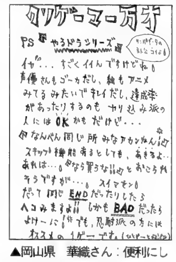

▲既に、お仕事の大半がパソコンにとって変わられてます。知らないと不利なのは確かでしょう。

クソゲーマー万才

今年はまだ雪を見ていないです。1月に東京でも降ったらしいのですが、ちょうど地方に……。(う)

仕事でプレイしている『ギレン』のおかげで「ガンダム」づいてる私。久しぶりにプレイする本格的SLGです。いかに今まで自分がぬるいゲームをしてきたかを思い知らされるほど、難しいです。ザクなどがバタバタやられていくと、そのあまりの使い捨てっぷりに「ああ『スパロボ』のユニットは強かったなぁ〜」と思わざるをえません。まぁ、リアルといえばリアルなんですけどね。同じ「ガンダム」のゲーム『ガチャポン戦記』で遊んでいた頃が懐かしい……戦闘がアクションなら無敵なのに(笑)。

というわけ(?)で、「ガンダム」のゲームをいろいろやり直しました。『Z』と『逆シャア』。ムービーを見るたびに、CGをもっと(一応劇場アニメの「逆シャア」はCGを使っていたようです)使ったリメイクアニメを見てみたくなります(笑)。前2作のムービーはそう思ってしまうほど良くできているんですよ。『ギレン』のムービーもスゴイものがありますが、個人的にはSS版の『機動戦士ガンダム』も捨てがたい。ゲームは横スクロールのアクションですが、ステージ間に挿入されるムービーがすべて描き下ろしだった気がします。やりたくなって部屋中捜したけど、例によって(笑)見あたらない。ならば、秋葉にならば……と思い、捜したのですが新品はもちろん中古すら見あたりません。あまりに悲しかったので、劇場の主題歌を聴いて自分を慰めました。しかし、ここまで来たら諦めません。必ず見つけて見せましょうほととぎす(謎)。



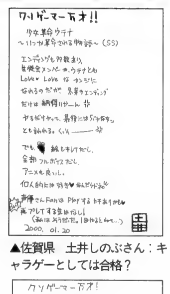
▲岡山県　華織さん：便利にして欲しいですよね。その辺。



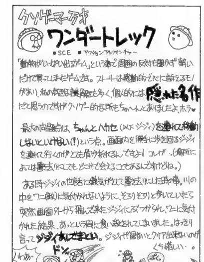
▲福岡県　河野やまめさん：ステキですねぇ。欲しいモノ「チャボ」。買ってくる両親もステキです。



▲兵庫県　比良タケルさん：ムチャなバランスでしたよねぇ。



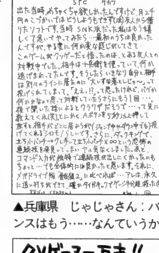
▲佐賀県　土井しのぶさん：キャラゲーとしては合格?



▲福岡県　河野やまめさん：ソレがこのゲームのポイントですからねぇ。笑。でも確かに邪魔。



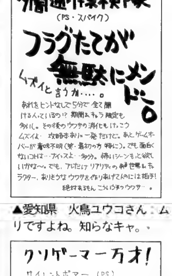
▲東京都　飛剣☆祐さん：ネーミング、笑えますよ。



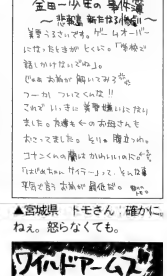
▲兵庫県　じゃじゃさん：バランスはもう……なんていうか…。



▲宮城県　蘭丸さん：バグなんですかねぇ? このゲームアイテム命ですからね。呪われてる? 怖いです。



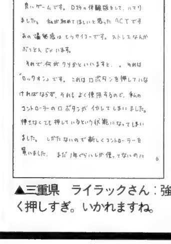
▲愛知県　火鳥ユウコさん：ムリですよね。知らなキャ。



▲宮城県　トモさん：確かに。ねぇ。怒らなくても。



▲新潟県　タムラミオさん：難しいですよ。メチャメチャ。もう少し楽でもよかった気がしませんか?



▲三重県　ライラックさん：強く押しすぎ。いかれますね。



▲愛知県　かず太さん：ソレくらいは知っておかないと。



まんが/埼玉県　ちぇっこり(分際で! 分際で! 分際でぇ!)

雑学の王子様

聞いたことくらいはあるけれど、実のところ意味はよくわからない「歌舞伎界独特の言葉」。今回はこれをテーマに語源などの雑学をお届けいたします。(だ)

歌舞伎界は「梨園」と呼ばれていますが、これはもともと唐から来た言葉です。唐の玄宗皇帝は芸能好きで、自身も音楽の達人でした。彼は宮廷の坐部伎(ざぶぎ)という音楽を演奏する者の子弟300人を選び、宮廷内の梨園(梨の木のある庭)で音楽を教えたのです。これを「皇帝梨園の弟子」と呼ぶようになり、後に芸能界全体を梨園と呼ぶようになりました。この故事から歌舞伎界を梨園と呼ぶようになり、それが現在でも引き継がれているというワケです。さて、歌舞伎界といえば役者を屋号で呼ぶことが知られていますが、これは江戸時代の身分制度に関係があります。身分といえば「士農工商」の「良民」を思い浮かべるでしょうが、実はその下の身分もあったのです。役者は、もともとはその下の身分で、あるとき、役者の身分がどれくらいなのかが問題になりました。この頃、人気役者は小大名顔負けの経済力がありましたが、身分は低いままだったのです。そこで幕府はいろいろ協議した結果「役者は良民である」と判断します。これを受けて、それまで劇場付近にかたまって住んでいた役者たちは、こぞって表通りに住みはじめました。しかし法律では表通りは商家でなくてはならなかったので、団十郎などの人気役者は仕事でも使っている化粧品を扱う店を開いたワケです。このほか小物問屋、薬屋を開いた役者もいましたが、商売には屋号がつきもの。あっと言う間に歌舞伎役者の間で、屋号が呼び合うことが流行ったそうです。では次回!

■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。しかし『ジオンの系譜』は熱い。まだまだプレイ中。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。連絡取れないと思ったら思いっきりさらにインフルエンザ。

■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。炊飯器があるってコトはホットケーキも作れる？

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。片寄ったプレイも楽しい『ジオン』。

■うききくん：なんちゅーか、編集部に来ないときは何をしているのかが謎です。松屋は行ってるらしい。



まんが／三重県 朱見珠（食べちゃだめですよ。やっぱり）・イラスト／岩瀬さとみ



▲東京都　地階さん：ポリゴンの顔……格好悪いときもあるんですよねぇ。なんていうか。



▲三重県　朱見珠さん：丁寧ですからね。服装もなんていうか、ソレっぽいですし。

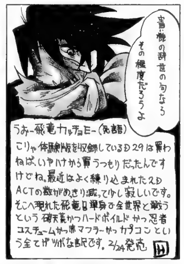


▲東京都　あじさいゆずこさん：水に濡れると重いし。髪の毛の量って重要ですよね。


▲新潟県　藤苺らえるさん：製品版も買ってみるのはいかがでしょう？　楽しいですよ。笑。



▲兵庫県　＊いちご＊さん：転ぶんでしょう。カナだらいもありますからね。コント用。



▲香川県　H・制作所さん：ハードボイルド横スクロールACTって感じですから。



▲岩手県　東雲かいらさん：お腹はスグに壊れちゃいますからね。気を付けないといけません。



▲高知県　虎助さん：泣けるのは良いことですよ。きっと。大切に持っているのが吉です。



◀愛知県　野坂充文さん：王子様はいい気分ですよね。大切にしましょう。小さな気持ち。



▲宮崎県　麗聖琴乃さん：でも彼女と『FFVIII』は関係ないような。笑。つながりってコトで。



▲徳島県　神楽帝さん：OPがいいとやる気になりますよね。やっぱり。盛り上がりますから。



▲山形県　続木祐さん：期待して待ち。あ、でもSFC版最新作のような難易度なんですかねぇ……。


▲北海道　古川緋色さん：もう少し、キャラに対する説明はあっても良かったかなぁという気も。


▲大阪府　今村カオルさん：浮気者でもいい感じでしょう。1つのゲームをやり込むのもよし、イロイロ適当にやってみるもよし。



◀沖縄県　金城良さん：確かに格好良さはありますよね。ゲームシステム自体はイロイロと言われてますが。あの世界観が嫌いじゃなければやる価値ありです。


◀岐阜県　宮崎あきかずさん：ココまでたくさんいると……確かに誰が誰だか判らないです。名前が書いてないと。笑。



◀大阪府　柳けふさん：ストーブ側はボーッとしちゃってダメですよね。もうアッという間に夢の世界です。



▲奈良県　白魚香織さん：不思議すぎなキャラが多い気がしますけど。笑えるというか…使いたくないというか。



◀京都府　ポリエステルさん：お話もバリバリですしね。キャラが立っているのもナムコのゲームしては珍しいです。今後もハガキのほど、よろしくお願いします。



◀愛知県　名古屋の妹さん：結構いけてます。やりがいありますよ。分岐とかもちゃんとありますし。キャラが好きならお薦めです。



◀東京都　灰汁さん：持病のショタがうずく人はもう、買うしかないですねぇ。可愛い子がたくさん登場します。笑。



◀福島県　ユズコさん：戦闘さえなければね……って感じでしょうか？　キャラ的には楽しい仲間なんですよね。



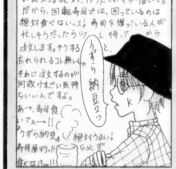
◀大分県　春生まれさん：怖いですねぇ……。自分の後ろに最大の敵がいるっていうのは。どうしたって避けられようがないですから。

奴隷の趣味

なんていうか、人に迷惑のかかる趣味はいかんですね。っていきなりですけど。オレももう、ここ何年も街でケンカしてません。昔は当たり前だったのに。むかついたら即、肘を鼻に！　みんな社会が悪いんや！　と、人のせいにしてみる。（魔）

「昔、ヤンキーがツッパリと呼ばれていた時代のグッズを集めるのが趣味です。変形学生服やハチマキ、なめ猫とか。笑。実際、自分の使っていた血まみれの白ボンタンなんかは……ナゼか捨てられません。当時、高かったですし」東京都 古沢信じろさん：

笑。オレも同じ世代なんだよなぁ。横浜銀蠅とか、相川翔には相変わらず、マジで憧れてるしね。あ、ちなみにボンタンっていうのはズボンの形の名前。ドカンとか、イロイロありました。タックの種類とかも自分で注文できるんだよね。刺繍入れたり。で、中学生には高いんだよなぁ。そういう改造学生服は。恐喝とか窃盗とか犯罪に走らないと、お小遣いを貯金したり（笑）、コーラの瓶集めたり。オレは自販機の返却口チェックしてた。



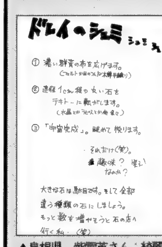
▲宮城県　中本一真さん：寿司屋は基本的に注文して食べるモノですからね。



▲愛媛県　中村朧さん：結構楽しいんですよね。相談しながら先に進むのって。



▲宮城県　蘭丸さん：自分の世界を誰かに話すのって大事だと思いますよ。ね。



▲島根県　紫雲英さん：綺麗なんですよね。箱庭の中の宇宙。イロイロ考えちゃいます。



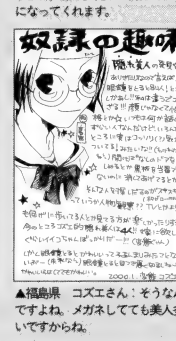
▲千葉県　さわだ愛さん：そういう整理整頓も趣味でできるのってスゴイですよ。



▲群馬県　のみねこさん：サッパリしてますからね。って食べ過ぎには注意でしょう。



▲三重県　高瀬雛さん：楽しいですよね。旅は。何かと自分のタメになってくれます。



▲福島県　コズエさん：そうなんですよね。メガネしてても美人多いですからね。

てきました……というか、今じゃこのグラフィックじゃないと。ゲーセンのを見るとちょっと……ね（笑）。しかもDCオリジナルキャラとして『サイバーボッツ』のジン・サオトメ&プロディアがいるのもいい感じ。欲を言えば彼のストーリーモードも欲しかったですね。ちなみにこのゲーム、格闘ゲームとしては、それほどいいとは思いませんが、1人で遊ぶ「ロボットACT」としては秀逸だと思います。友だちとの対戦もそれほど燃えませんしね（笑）。ロボットモノの対戦ならやはり『バーチャロン』のほうが、数段も上でしょう。『キカイオー』のディクセン同様、このゲームも『ガンダム』世代の私の心をがっちりキャッチです。威力の高い武器を撃つとき「そこだっ！」といってしまうのは悲しいサガですが、まぁしょうがないでしょう（謎）。また「○○ビーム！」と技名（？）を叫んでしまうよりいいかと……（笑）。そういう人はもうちょっと世代が上でしょう（予想）。と、少しでも自分は若いんだぞ……と、遠回しに言ってみたり……。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：しかしAV機器の購入にはお金使うね。特にビデオ。そんなに録画するか。スゴイ。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。最近、DCプレイしている時間の方が長いでしょ？

■だいめいくん：なんかいつの間にか来ていつの間にか帰っちゃいました。なのでよく判りません。笑。

■ゴータくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト。お前は来るの遅すぎ。

■ぴかりんくん：なんていうか、哀愁っていう言葉が似合うよね。どう見ても。行動も？　哀しげ？

やあ、ついに『キカイオー』を自宅で遊べる日が来ましたねぇ。もともと、アーケード版互換基板で作られていたゲームだけに、コンシューマに移植されるのなら、当然PSだろうと勝手に予想していました（つーか、普通誰でもそう思うでしょう）。しかし、ゲームセンターに登場してすぐ、メーカーの担当さんにコッソリ聞いた話は「移植はDCです」でした。まぁ、これを聞いてもいやそんなことはない……と信じていたのに。まぁ、いつの間にか私もDCユーザーになっていて、発売されるならどっちでもいいやと思うようになっていました（いい加減）。そもそも何でDCを買ったんでしょう？　確か(魔)と一緒に『フレームグライド』をやるために買ったような……徹夜明けでしたから、ついつい散財してしまうものです（笑）。そのおかげで、『ソウルキャリバー』も遊べたし、よかったよかった。……と、話を戻して『キカイオー』。最初プレイすると、グラフィックがヤケになめらかで、全体的に丸く感じられたのですが、プレイしているうちに気になくな

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。



◀青森県　木葉こまきさん：最初は嬉しいんですけどね。笑。ドキドキしますし。



◀北海道　柚月りんさん：『2』キャラ全員カワイイですよ。本当に。いいギャルゲー代表です。



▲青森県　くめた夏緒さん：重ならないでしたね。っていうか……延期しすぎ。悲しいです。



▲石川県　壱也さん：PS2だと戦闘もちょっと早くなる気がします。多分。



▲大分県　英桃さん：元々ファンタジーって残酷なモノですからね。死とかがリアルですし。



▲奈良県　藤野KEIさん：貧乏ながら、ガンバルのがポイント。やりくりするのも楽しくないですか？



▲大阪府　傘屋橋さん：ナイスバディですから、冬でもサービスしてくれないと。笑。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：ガンバりましょう。作れないより作れた方がアレですし。



◀広島県　猫熊イルカさん：アレ……可愛くないですよね。どう見ても。逆パンダ。



▲栃木県　おおすぎさん：大きいけど……フリックもすぐなりに大きいと思いますよ。戦士ですから。



▲滋賀県　仙鮭さん：ひとつひとつコツコツと。っていうのが最終的に最速かと。



▲北海道　朝霧レイさん：ついついハガキ描いちゃいますよね。息抜きはソレくらいで。ね？



▲千葉県　吉四六さん：待ちましょう。きっと……秋になる前には……まだ未定ですけど。



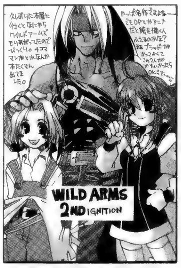
▲栃木県　めもるんさん：システム的にはかなり簡単そうなんですけどね。どうなんでしょう？



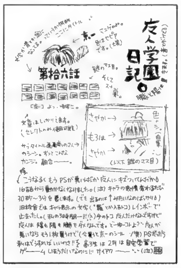
◀千葉県　彩軌彼方さん：でも……クローディア、クマと狼いないと何もできなかった気が……。



◀埼玉県　あゆさん：衣装とかのデザインもカワイイですよね。民族音楽とか合いそうです。



▲大阪府　わたなべつとむさん：アニメとかで連載してますからね。まだまだこれから？



▲福島県　ユズコさん：かなり意地悪ですよね。特定のソフトで必ずっていうのは特に。



▲大分県　春生まれさん：毎ターンセーブは……なさそうですよ。いや判らないですけど。



▲大阪府　鯖田ユキさん：DEX高いキャラを最低1人は入れておかないとですよ。



▲宮城県　蘭丸さん：最近、やり直している人、多いみたいですね。名作ですし。



◀京都府　架上零さん：毒だんごを食べてるときに後ろから切りつけて殺すのはダメですか？



◀群馬県　リジュさん：固有名詞バリバリですが、楽しいですよ。ACT苦手な人はアレですけど。



◀福岡県　来生侑花さん：人キライは自分から前に出ていかないとです。つらくても。イヤでも。





◀埼玉県　ヒウラムトさん：寒いからですかねぇ？　PS2で『藤丸2』とか…でませんね。多分。





▲北海道　古川緋色さん：早く……っていう人には酷ですが5月です。

◀群馬県　のみねこさん：どちらかというと「モノポリー」です。多人数で盛り上がれるタイプって感じです。

◀大阪府　広都灯さん：出しすぎにメロメロな人も多いんですから。通常なら、スネ毛が生えてきてもおかしくない歳ですけど。

▼宮崎県　かんかるさん：あまりにも細いと怖くないですか？　折れそうで。



▲埼玉県　睦月琳華さん：楽しそうですよね。クリアしなくてもいい沢山の世界。プレイヤー毎の物語が作られていくのかと思うとワクワクします。っていうか、ココまで延ばして……だったらヒンシュクですし。大丈夫でしょう。







▲静岡県　瀧上アサオさん：重いんでしょうねぇ。そろそろ自分を許してあげてもって気はしますが。どうでしょう？

◀神奈川県　千石ぶうさん：どうなるんでしょうねぇ？　ワクワクドキドキの第二弾です。また、冒険浪漫な展開になるんでしょうか？

歳の数だけハガキを描きます！

―そこには素晴らしいハガキで満たされていた。迷いこんだ瞬間、私の意識はまさにアストラル界まで吹き飛ばされ、もてあそばれ、捨てられた女の様にボロボロに弾け飛んだ―……コレが「ハガキ界無限回廊藤栗毛珍道中」の第2章の冒頭だ。つまり……1980年代には確実に、ハガキのユートピア、略してハガトピア、さらに略してハトが日本のどこかに存在していたのだ。私はその場所を富士の樹海の中央付近ではないかと予測を付けた。その理由は？　と言われたらこう答えねばなるまい。「そこにハガキがあったからさ」と。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.135 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.147のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月24日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.132

『THUNDER FORCE』シリーズ NEW マウスパッド
①金沢明（栃木県）
②永野慶太（岩手県）
③本田圭一（千葉県）
④上野聡（福岡県）
⑤廣瀬泰平（東京都）
⑥飯田雄一（東京都）

⑦『レスキューショット ブービーぼー』ぬいぐるみ
森川麗奈（東京都）戸部直人（山形県）佐藤守英（三重県）

デジキューブオリジナル予約特典グッズ
⑧『パラサイト・イヴ２』オリジナルマスコット
松本慎太郎（北海道）三浦朱美（埼玉県）
⑨『クロノ・クロス』CDケース＆クロック
野上祥子（兵庫県）石黒信雄（東京都）
⑩『FINAL FANTASY Ⅷ』ペーパークラフトブック
河崎健三郎（鳥取県）曽田典秀（愛媛県）伝田朱梨（長野県）
⑪『サガ フロンティアⅡ』
オリジナルジャケット＆テレカ
正木健登（三重県）小野寺崇（埼玉県）千葉英一（滋賀県）
⑫『チョコボレーシング～幻界へのロード～』
チョロQチョコボ
長倉友里恵（東京都）森本まゆみ（大阪府）
小林謙太朗（東京都）

⑬PSソフト『蒼魔灯』
湯川英喜（大分県）国見祐（大阪府）藤田信人（北海道）
⑭PSソフト『牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ』
田口隆（千葉県）佐伯征司（新潟県）安部諭（福岡県）
⑮PSソフト
『Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ』
長野龍平（岐阜県）依田充（香川県）後藤誠司（神奈川県）
⑯PSソフト
『ポップンミュージック３ アペンドディスク』
木田洋一（京都府）三浦哲也（栃木県）小西恵美（北海道）

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学３年生以下 ②小４ ③小５ ④小６ ⑤中１ ⑥中２ ⑦中３ ⑧高１ ⑨高２ ⑩高３ ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[PS2]リッジレーサーV ②[PS2]実況ワールドサッカー2000 ③[PS2]FANTAVISION ④[PS2]建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!! ⑤[PS2]ETERNAL RING ⑥[PS2]EVERGRACE(エヴァーグレイス) ⑦[PS2]I.Q REMIX＋ ⑧[PS2]鉄拳TAG TOURNAMENT ⑨[PS2]ドライビング エモーション Type-S ⑩[PS2]スカイサーファー ⑪[PS2]ゴルフ パラダイス ⑫[PS２]ストリートファイターＥＸ３ ⑬[PS２]Ａ列車で行こう６ ⑭[PS２]PlayStation 2トピックス ⑮[特報]マリオネットカンパニー２ ⑯[特報]遙かなる時空(とき)の中で ⑰[特報]ガイアマスター ～神々のボードゲーム～ ⑱[特報]ストライダー飛竜１＆２ ⑲[攻略]ポポロクロイス物語II ⑳[攻略]ベイグラント ストーリー ㉑[攻略]ときめきメモリアル２ ㉒[攻略]ヴァルキリープロファイル ㉓[攻略]パラサイト・イヴ２ ㉔[攻略]CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス) ㉕[攻略]サモンナイト ㉖[攻略]アジト３ ㉗[攻略]G I JOCKEY 2000 ㉘[攻略]ジェットでGO！ ㉙[攻略]ワイプアウト３ ㉚[攻略]ワイルドロイド９ ㉛[攻略]ポップンミュージック３ アペンドディスク ㉜[攻略]NEUES(ノイエス) ㉝[連載]電撃PSコロシアム ㉞[企画]クラッシュ・バンディクー レーシング ㉟[連載]４色奴隷 ㊱[連載]DPSソフトレビュー ㊲[連載]電撃プレイクエスチョン ㊳[連載]ウラワザデータベース ㊴[連載]まんがはじめて物語 ㊵[連載]電撃コラムス ㊶[連載]PSの奴隷 ㊷[新作]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ㊸[新作]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ㊹[新作]モンスターファーム バトルカード ㊺[連載]電撃PocketStation ㊻[特集]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 ㊼[連載]電撃NEWS STATION ㊽[企画]スクウェア ミレニアム レポート ㊾[連載]電撃DVD STATION ㊿[連載]電撃ランキングステーション

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど）⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①ＴＶＣＭ ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む）⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください（3つまで）。

【18】購入したいと思っているプレイステーション用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・209）から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】購入したいと思っているプレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・～209）から選んでその番号を2つまで選んでください。

【20】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・209）から選んでその番号を3つまで選んでください。

【21】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【22】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮ドリームキャストプレス ⑯The 64 DREAM ⑰Game Walker ⑱Vジャンプ ⑲月刊ファミ通64プラス ⑳ゲーム批評 ㉑gM ㉒その他

【23】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【22】の一覧から1つ選んでください（電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉓とお答えください）。

【24】インターネットは利用していますか？
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない

【25】【24】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか？ 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④（iモード端末以外の）携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で

【26】【24】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、主に何のために利用していますか？ 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット（インスタントメッセージ系含む）

【27】【24】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか？
①はい ②いいえ

【28】【27】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用したいと思いますか？ 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット（インスタントメッセージ系含む）

【29】『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』は買いましたか？
①予約して買った（買う） ②予約せずに買った（買う） ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【30】『ベイグラント ストーリー』は買いましたか？
①予約して買った（買う） ②予約せずに買った（買う） ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

電撃Play Station 135号の読者に贈る

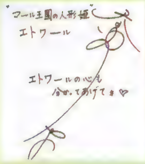
読者プレゼント Vol.135

『マール王国の人形姫』&『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』オリジナルグッズ （提供：日本一ソフトウェア）

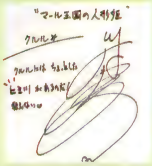
「クルルのひみつ日記」は買ってくれた？ DPS読者の『マール』ファンに愛を込めて、大プレゼント!!

声優サイン入り色紙 各1名

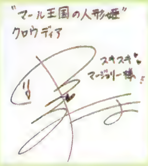
シリーズ1作目の人気キャラを演じてくれた声優さんたちのサイン色紙！ ほかでは手に入りません！



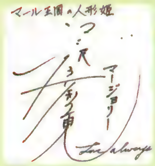
1 天野由梨さん



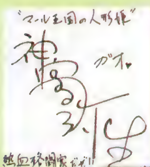
2 川村万梨阿さん



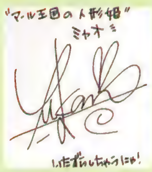
3 山田美穂さん



4 富沢美知恵さん



5 神宮寺弥生さん



6 田村ゆかりさん

7 クルル店頭用等身大POP 1名

▶店頭用のクルル等身大POP。高さ約150cmのビッグサイズ！ これがあれば、いつもクルルと一緒だよ！



8 コルネットレジシート 5名



▲コルネットのイラスト入りのA3サイズレジシート。

オリジナルテレカ 3名



9 クルル&クレア



10 コルネット

◀▶クルルとクレアのイラストが描かれた『2』&コルネットが描かれた『1』。貴重なテレカのどちらか1枚をプレゼント。

11 『ハッピィサルベージ』声優サイン入り色紙 2名



▶ゲームの発売も待ち遠しい『ハッピィ～』。ひと足先に、声優さんのサイン色紙を放出！

（提供：メディアワークス）

12 『COUNT DOWN VAMPIRES（カウントダウンヴァンパイヤーズ）』Tシャツ 5名



◀イメージイラスト入りで、雰囲気バツグンのTシャツ。

（提供：バンダイ）

13 S2000 PlayStation バージョン チョロQ 5名



◀チョロQ誕生20周年を記念して作られた、記念モデルだ。

（提供：タカラ）

14 電撃コミックス『あずまんが大王（1）』 5名



▶DPS編集部内でも大人気！ 電撃大王に連載中の4コマまんが「あずまんが大王」。その単行本1巻の発売を記念して、あずまきよひこ先生のサイン入りで5名のみな様にプレゼント!!

（提供：メディアワークス）

各3名 PSソフト

［まだまだ寒さもキビシイ季節です。春が来るのをゲームして待ちましょう。］



15 『BRAVE SAGA2』

▲勇者ロボに加え、ダグラムなどのリアルロボットたちも参戦するシリーズ第2弾！

（提供：タカラ）



16 『NEUES（ノイエス）』

▲アンドロイドの少女との心の交流をメインに、展開する育成SLG。

（提供：エスコット）



17 『Tony Hawk's PRO SKATER』

▲カリスマボーダー、トニー・ホークも認めた1本だ！

（提供：サクセス）



18 『ヴィジランテ8 セカンドバトル』

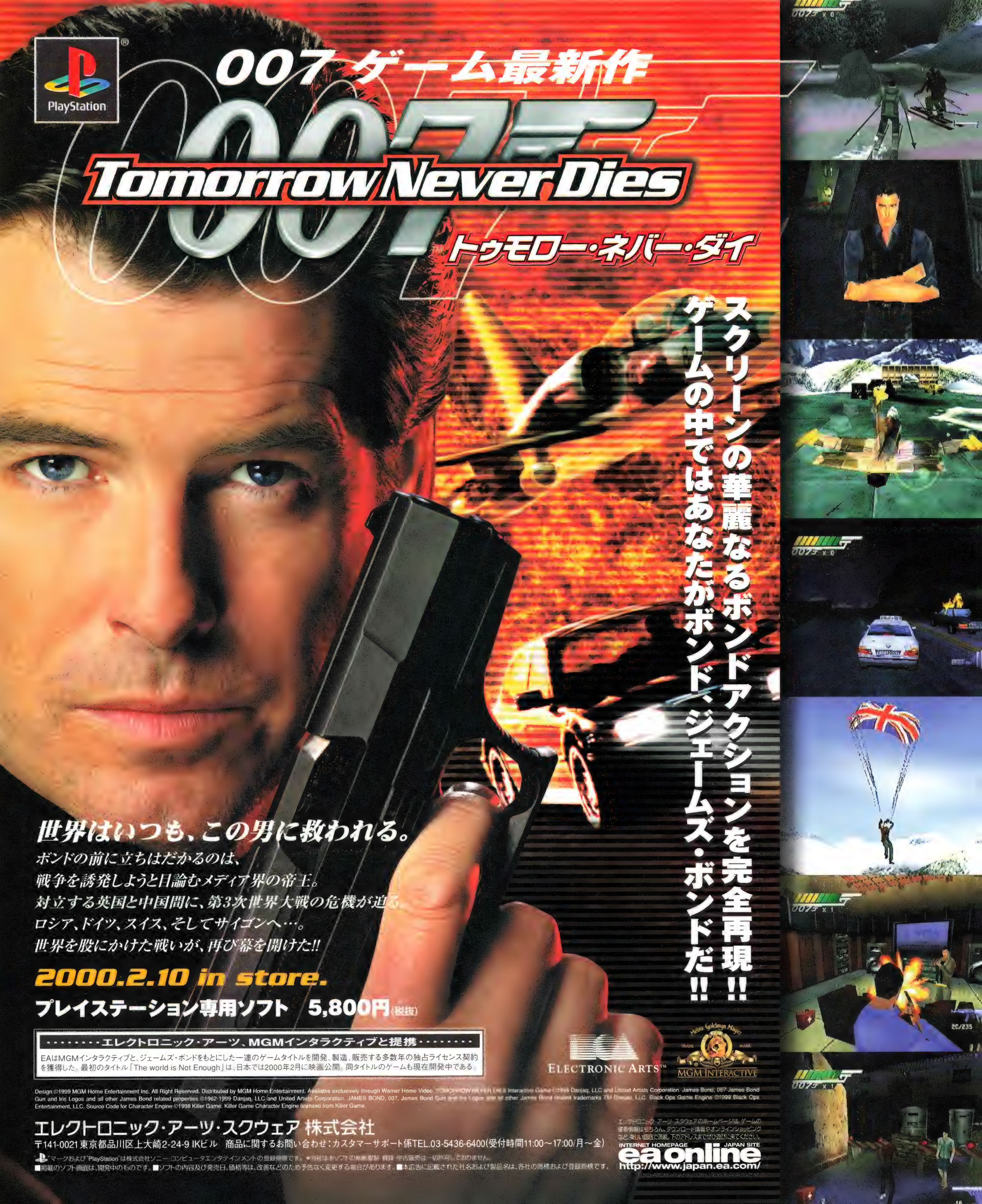
▲第3勢力の登場でさらにアツい、バトルカーアクション。

（提供：シスコン・エンタテイメント）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.146の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.138（3月10日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。


PlayStation
007 ゲーム最新作
007 Tomorrow Never Dies
トゥモロー・ネバー・ダイ
スクリーンの華麗なるボンドアクションを完全再現!!
ゲームの中ではあなたがボンド、ジェームズ・ボンドだ!!
世界はいつも、この男に救われる。
ボンドの前に立ちはだかるのは、
戦争を誘発しようと目論むメディア界の帝王。
対立する英国と中国間に、第3次世界大戦の危機が迫る。
ロシア、ドイツ、スイス、そしてサイゴンへ…。
世界を股にかけた戦いが、再び幕を開けた!!
2000.2.10 in store.
プレイステーション専用ソフト 5,800円(税抜)
・・・・・・・・・エレクトロニック・アーツ、MGMインタラクティブと提携・・・・・・・・・
EAはMGMインタラクティブと、ジェームズ・ボンドをもとにした一連のゲームタイトルを開発、製造、販売する多数年の独占ライセンス契約を獲得した。最初のタイトル「The world is Not Enough」は、日本では2000年2月に映画公開。同タイトルのゲームも現在開発中である。
ELECTRONIC ARTS™
MGM INTERACTIVE
Design ©1999 MGM Home Entertainment Inc. All Right Reserved. Distributed by MGM Home Entertainment. Available exclusively through Warner Home Video.
Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties ©1962-1999 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond
Entertainment, LLC. Source Code for Character Engine ©1998 Killer Game. Killer Game Character Engine licensed from Killer Game.
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00〜17:00/月〜金)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
- ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
- モンスターファーム バトルカード
- 天までジャック オドロキマメノキ大登場!!
- 麻雀鳥頭紀行
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
- その他

イラスト／伊藤勇太

『DQVII』新登場モンスターカタログ

DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

『VII』でシリーズ初登場のモンスターを紹介。これを読めばキミもモンスターじいさんだ!?

RPG ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	未定※	▶エニックス
		▶¥7,800(CD2枚組)
	▶MC(ブロック数未定)	

現在判明している新モンスターを完全紹介!!

『ドラクエ』といえば、作品ごとに新登場するモンスターが話題。『VII』でも、個性的な新モンスターがぞくぞく登場するぞ。というわけで、今回は新発表のものを含め、『VII』で初登場のモンスターを一挙に掲載。またまた発売日が延びちゃったけど、それまでこれを読んで楽しみにしていようね。

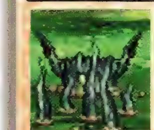


◀もちろんおなじみのモンスターも登場するぞ。

ウイングタイガー

大きな鋭いキバが特徴の猛獣型のモンスター。背中のハネで空を飛んで、攻撃してくる。

主な攻撃 キバや手足のツメ、長いシッポを使った直接攻撃。

ウッディアイ

『DQM』で登場したふゆうじゅと色違いのモンスター。大きな目が不気味。火に弱い？

主な攻撃 根っこを使っての直接攻撃。

エンタシスマン

石柱が魂を持ったモンスター。その姿からして、神殿や塔といったダンジョンに出現する!?

主な攻撃 火がついてる手の部分を利用して、火を使った特技で攻撃!?

さそりかまきり

カマキリが突然変異して、手足のツメが鋭くなったモンスター。集団で出現することが多い。

主な攻撃 手足のツメ（カマ？）で直接攻撃。仲間を呼ぶこともある？

キラーストーカー

洞窟や塔といった暗い場所を歩き回るモンスター。後ろに隠している包丁が不気味。

主な攻撃 包丁を使った攻撃。ランプも攻撃に使ってくる!?

ゴールデンスライム

『DQM』で最強といわれていた宝石のようなスライム。体が硬く、異常に守備力が高い。

主な攻撃 硬い体を使った攻撃。パルプンテや"ビックバン"といった攻撃は？

サンダーラット

体にカミナリをまとっているネズミ型のモンスター。見た目はカワイイけど、意外に強敵。

主な攻撃 イナズマを呼び寄せる。ほかにもカミナリ系の呪文や特技を使う？

★new★ カニおとこ

右手のハサミが異常に発達したカニのモンスター。こうらに守られているので、守備力が高い。

主な攻撃：なかまをよぶ


▶たくさん集まる前に倒したい。

主な攻撃：あわ


▶どんな効果があるかは不明。毒とかマヒ？

シーブダック

足が発達してハネが退化した鳥のモンスター。なぜか後ろ向きで出現する。逃げる準備か？

主な攻撃 発達した足でキック。鋭いクチバシで攻撃。

シールドオーガ

大きくて丈夫なシールドを両手に装備したモンスター。攻撃力もなかなか高そうだ。

主な攻撃 2枚のシールドを使っての攻撃。

地獄のピエロ

丸くて大きな体とは裏腹に、かなり器用な悪魔。この巨体のため、背中のハネでは飛べない？

主な攻撃 "ぶきみなせんこう"。呪文も使ってくる。

シャドーナイト

影が邪悪な魂を持ったモンスター。影でできているため、直接攻撃は効かないのかな？

主な攻撃 "おたけび"。体を剣の形にして直接攻撃。

ストローマウス

長い口と舌が特徴的なモンスター。1匹では弱いため、集団で出現することが多い。

主な攻撃 長い口をムチのように使って直接攻撃。

スノーバット

寒冷地方に住むコウモリが狂暴化したモンスター。体毛も多く、ヒャド系呪文に強い。

主な攻撃 自慢の腕力で直接攻撃。冷気系の特技も使ってくる。

スモークポット

呪われたビンが怪物化したモンスター。オモテとウラに顔があり、個々に攻撃してくるようだ。

主な攻撃 2つの顔の協力攻撃。センを飛ばす。ビンの中身も使って攻撃？

スライムエンペラー

ゴールデンスライムの上位バージョン。Gスライムよりも強いということは、かなりの強敵か。

主な攻撃 "めいそう"。『DQM』のGスライムと同じく"ビックバン"も？

スライムブレス

ドラゴスライムの色違い。青い体の色で想像できるように、冷気系の特技や呪文が得意。

主な攻撃 "こおりつくいき"。ほかにも冷気系の特技や呪文を使ってくる？

空の狩人

3匹の鳥にぶら下がった弓使い。まだ子どもなので、よく落ちたりする。ドジで憎めないヤツ。

主な攻撃 弓を使った攻撃。3匹の鳥も攻撃してくる。

ダークドワーフ

武装した邪悪なドワーフ。小さな体に似合わず、かなりの力があるようだ。集団で出現。

主な攻撃 装備した大きなオノで直接攻撃。

 ※5月末までに発売される予定です。
※文中の『DQM』はGB『ドラゴンクエストモンスターズ』を示します。

ダンビラムーチョ



ダンビラと呼ばれるカタナを持って攻撃してくるモンスター。ダンビラでの一撃は強力。

主な攻撃 ダンビラを使った直接攻撃。

デビルアンカー



鉄球が意志を持ったモンスター。体が鉄でできているため、防御力が高い。自分の体で攻撃。

主な攻撃 自分の鎖とハンマーを利用して直接攻撃。

どくあおむし



巨大化したイモ虫のモンスター。トゲが生えている厚いこうらで、こちらの攻撃を防ぐ。

主な攻撃 あまり頭はよくなさそうなので、呪文は使えなさそう。

★new★ ブタあくま

ブタの姿をした悪魔。攻撃している姿はとてもユニークだけど、かなり強いモンスターかも。

主な攻撃：つめたいいき



◀体をふくらませ、息攻撃をしてくる。

主な攻撃：ひのいき



▶冷気だけでなく、火も吐いてくる。



ドラゴスライム



『DQM』でおなじみのドラゴン型スライム。攻撃時のしぐさがカワイイけど、強敵。

主な攻撃 かみつく。ドラゴラムや"ひのいき"といった攻撃もしてくる!?

ドンガンバ



ワラでできたウマに乗って出現するモンスター。旧名をもくばのきしといっていたヤツ。

主な攻撃 手に持ったヤリで攻撃。

ナスビナーラ



ナスビが怪物化したモンスター。丸い目と伸びた2本の触手が特徴。強くはなさそう。

主な攻撃 伸びた触手で直接攻撃。

★new★ やみのとうぞく

いろんな塔や洞窟で、宝物を盗んで歩くモンスター。大きな袋には何が入っている？

主な攻撃：アイテムをばらまく







◀▼袋の中のアイテムをバラまいて攻撃。

にじくじゃく



ツノやシッポが虹のように美しい鳥型モンスター。『DQM』では、強いヤツだったが……。

主な攻撃 とがったツメで攻撃。マダンテや"ひかりのはどう"も使える？

ヌーデビル



狂暴化したヌー。大きな体を使った攻撃は強力。体力も高そうなので倒すのに苦労しそう。

主な攻撃 前脚で踏みつける。"かみつく"。ツノを使った攻撃もしてくるかも。

ねこまどう



ネコの姿をした魔導士のモンスター。その名のとおり、呪文を主体にした攻撃をしてくる。

主な攻撃 メラ系やギラ系などの攻撃呪文。もちろんほかの呪文も使う。

バーバリアン



オノを振り回してくる狂暴なモンスター。集団で連係攻撃をされたら、かなりやっかいだ。

主な攻撃 オノを振り回す攻撃。火を使った特技も使えそう。

はなかわせみ



花のような顔を持つ鳥型モンスター。『DQM』では、強くなかったが『Ⅶ』では？

主な攻撃 鋭いクチバシで攻撃。ピオラや"せいれいのうた"は使ってくる？

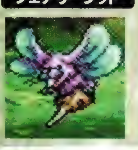
ファイヤーケロッグ



巨大化したカエルにハネが生えたモンスター。この大きな体でも、空を飛べるらしい。

主な攻撃 "どくのいき"。名前からして、火を使った攻撃もしてくるはず。

フェアリーラット



このモンスターも『DQM』でおなじみ。大きな耳で空を飛び、ハチのようなお尻で攻撃。

主な攻撃 『DQM』と同じく、マヌーサやボミエを使える？

ブガッティ



6枚のハネを持った巨大なモンスター。その大きな体を生かして、攻撃してくるイヤなヤツ。

主な攻撃 空中から押しつぶす。

プチヒーローたち



勇者、魔法使い、僧侶、戦士の4つの職業を持つプチット族たち。いろんな組み合わせで登場。

主な攻撃 各職業で違った攻撃をしてくる。かなり強敵かも。

ふゆうじゅ



『DQM』でおなじみの木の姿のモンスター。大きな目が特徴的。炎系の攻撃に弱い？

主な攻撃 "まばゆいひかり"。『DQM』で使えた、"ゾンビ斬り"は？

フライングデビル



大きな翼と長いツノが特徴的な悪魔型モンスター。高い知能を持ち、呪文攻撃が得意。

主な攻撃 直接攻撃も強く、呪文攻撃も得意。

ベビークラウド



悪の魂を持った雲の子どもの姿をしたモンスター。雲だけに、直接攻撃は効かないかも。

主な攻撃 突進して体当たり!? 雲だけに雷系の呪文や特技を使うかも。

ヘルジャンパー



お腹に袋はないようだが、カンガルーのモンスターらしい。発達した脚でジャンプして攻撃。

主な攻撃 手に持った2本の剣で直接攻撃。

ヘルジュラシック



頭に生えた2本の長いツノが印象的な恐竜型のモンスター。大きい体に似合わず素早い。

主な攻撃 脚や長い尻尾で直接攻撃。

★new★ ワンダーエッグ

タマゴのカラをかぶっているモンスター。闇の中に見える目や口は、どこかで見覚えがあるような……。

主な攻撃：自爆



◀爆発すると中の魔物がわかる？

主な攻撃：ぶきみなひかり



▶カワイイ目から不気味な光がっ！



ポイズンバード



はなかわせみの色違い。知能が高いようで、呪文を使うこともできる。毒攻撃もしてくる。

主な攻撃 鋭いクチバシでの直接攻撃。ホイミなどの回復呪文も使える。

マッドファルコン



にじくじゃくをさらに強くしたような色違いの鳥型モンスター。攻撃力、防御力ともに高い。

主な攻撃 ツメでの直接攻撃。"はげしい炎"。呪文も使ってくる？

みみとびねずみ



上半身がネズミで下半身がハチの姿をしているモンスター。大きな耳を使って飛行する。

主な攻撃 針で直接攻撃（毒の効果あり？）。"かみつき"。

最新画面入手!!



大空を行く2人……そこに!!

舟のような乗り物で、雲の上を移動するリュウとニーナ。そこに突然、雲を突き抜けて、巨大な竜たちが姿を現した!!



この空飛ぶ乗り物は!?

小舟にパラグライダーのパラソルを取り付けたような、この乗り物は一体？『IV』では、空も冒険の舞台となるのか!?

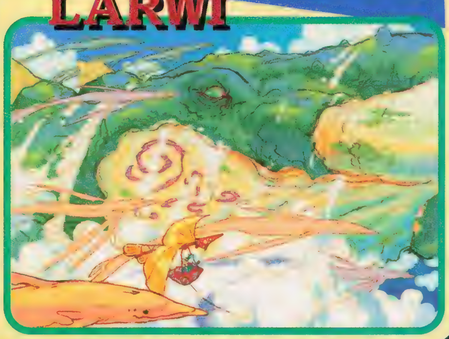
リュウたちの前に超巨大な竜が!!

風竜 ラーウィ

新たな竜の存在が発覚!!

この竜の名は、風竜ラーウィ。鯨に似た顔と2kmにもおよぶ胴を持ち、雲の間を飛行している空の竜だ。東大陸の飛翼族・ウインディア人の始祖が、天から降臨するときに乗ってきたとされ、「神の使い」としても崇（あが）められている。

LARWI



キャラクター&ストーリーから「ブレスIV」に急接近!!

のっけから衝撃的な画面写真を大公開!! なRPGファン期待の超大作『ブレス オブ ファイアIV』。繰り広げられる冒険の中で、この〝風竜〟と〝謎の乗り物〟は、どのような役割を担うのか？ 残念ながらここで紹介している以上の情報はないので、これについては続報に期待、ということで。さて今回は、新たに入手した画面写真をもとに、キャラクターの個性とストーリーの謎に迫っていくぞ。『IV』の全貌が見えてくる（かもしれない？）4ページだ！ 必見!!





▲ニーナの姉、エリーナはさらわれた!? ニーナが問いただす、帽子をかぶったこの紳士が犯人なのか？ それとも……。

◀砂地でキャンプをはる一行。夜も更け、マスターはもう眠いらしい。だがこの夜、全員が不思議な体験をすることに……。

ブレス オブ ファイアIV BREATH OF FIRE うつろわざるもの

期待のRPG『ブレス オブ ファイアIV』の最新画面を大入手！ この超大作の持つ魅力をひもとく注目情報が、今回も満載だぞ。絶対に、絶対にチェック!!

RPG ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	未定	▶カプコン
		▶¥5,800
		▶MC（ブロック数未定）

  ※画面写真は、すべて開発中のものです。

CHARACTER 最新画面でキャラクターたちの個性に迫る！

ここでは、画面写真から見て取れる行動やセリフなどから、各キャラが持つ個性を分析していく。リュウ&ニーナをはじめ、彼らの仲間となる面々が、どれだけ魅力あふれたキャラなのかをジックリと見ていってほしい。

姉同様、気持ちの優しい少女 ニーナ NINA



東大陸のウインディアの王女。まだあどけなさは残るが、いつも敬語を使うその話し方からは、王女様っぽい高飛車な雰囲気は感じられない。戦争で傷ついた人々を見舞う優しい姉を尊敬しているだけに、彼女自身も優しい心の持ち主なのだろう。





▲町の人に乱暴するラッソを止めに入るニーナ。女の子ながら勇気もある。

◀ニーナの前では人竜もおとなしく？　これも彼女の人柄がなせるワザ？

主人公だけど、すべてが謎…… リュウ RYU



◀攻撃されたニーナに駆け寄るリュウ。この後、怒りをあらわにラッソ（左）に勝負を挑む。



▶断崖をジャンプで飛び越える！　シリーズでおなじみの個人アクションか？



世界でも珍しい神秘の瞳、〝竜眼〟を持つ少年。種族、出身地などは不明。さらに謎なことに、彼がしゃべっている画面写真はほとんど公開されていないため、性格などの推測も難しい。ひょっとして、とても無口だったり？　ニーナのことを大切に思う勇敢な少年であることは、確かなようだが…。

頼れる兄貴的存在？ クレイ CRAY



東側連合傘下の、フーレン族の族長。その立場からか、冷静に状況を分析するリーダー的な性格が、画面写真でも見て取れる。兄貴ぃ！ってな感じだね。



▶マスターたちにも丁寧な言葉を使うクレイ。真面目な性格らしい。



◀自らすすんで、エリーナ捜しの先頭に立つ。やはり、頼りになりそう！

とても無口な見張り役 サイアス SCIAS



▶サイアスに命令しているのは、東側連合を統率するルディアの役人。



◀たどたどしい話し口調。「こまる」のは、大好きなお酒が買えないから？



先の大戦中に、東側連合に雇われていた傭兵。ひょんなことからリュウたちの監視役となり、旅をともにすることに。多くをしゃべりたがらない性格のようだが、いざというときは頼りになるらしい。画面写真からすると普段はヌボーっとした感じ？

かなり大ボケでヘンな人？ マスター MASTER



▶笑うタイミングがつかめていない困った人。天然ボケの可能性大！



◀自分自身をマスターと呼ぶ。ヘンなのはアナタだってば。



呪いを防ぐ鎧（よろい）で身を包んだ謎の人物（？）。食事中や寝るときも鎧を脱がない超ヘンクツ者だが、言動もかなりアヤシすぎ。その正体とは一体!?

西の大陸・フォウ帝国の3人もチェック！

ニーナたちの東大陸にとって、宿敵であったフォウ帝国。この国の重要人物3人も簡単に紹介しよう。リュウたちの冒険に、どのように関わってくるのか要注目だ！



◀フォウルを追い詰めるヨム。現在の帝国にとって、フォウルは邪魔なのか？



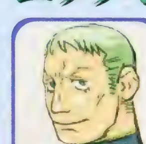
フォウル

復活したフォウ帝国の伝説的皇帝。だが、時代は変わり、帝国軍から追われることに…。



ヨム

フォウ帝国の将軍。与えられた任務は、冷徹なまでに忠実に実行する。召喚魔法を操る男。



ラッソ

フォウ帝国軍の中隊長。プライドが高く、ときには傍若無人な振る舞いをすることも。

STORY

重要シーンからストーリーの謎に迫る！

ここからは序盤のストーリーを４つのシーンに分けて紹介し、物語を構成する数々の謎に迫っていく。とくにストーリー中の重要なカギを握ると思われる要素については、「ブレスⅣ　CHECK」にてピックアップして分析していくので、そちらも文字通りチェックしてほしい。動き始める物語の壮大さを感じ取ろう！

物語の序幕　休戦から１年後…

渦（うず）をなす泥の海に隔てられ、西と東に分かれる２つの大陸があった。西の大陸にある巨大国家「フォウ帝国」と、東の大陸の諸国が構成する連合軍「東側連合」との間では、長きにわたる戦争が続いていた。だが、互いに疲弊した両軍はついに休戦条約を結び、世界に一時的な平和が訪れる。

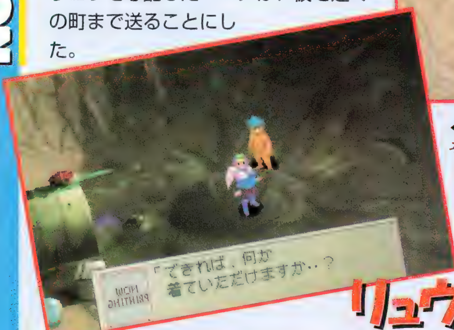
それから１年後。戦争で傷ついた人々を自ら見舞っていた、東大陸・ウインディアの王女エリーナが、戦争の傷跡が残る最前線の街で、突然消息を絶った。前線に捜索部隊を送ることで、フォウ帝国を刺激したくないという東側連合の政治的理由から、大掛かりな捜索活動もできないまま月日は過ぎていった。状況を見守っていたエリーナの妹・ニーナは、いてもたってもいられず、ついに姉を捜す旅に出ることを決意する。そしてその旅が、ニーナを多くの仲間たちに引き合わせることになる……。

SCENE 1 ▶ リュウとニーナの出会い

ニーナは、とある街道にできていた大きな穴の底で、迷子の少年リュウと出会った。記憶をなくしている様子のリュウを心配したニーナは、彼を近くの町まで送ることにした。



◀クレーターのような穴の底で、ニーナが自己紹介。ここは何かが落ちたあと？



◀運命的な出会い…そのとき、リュウは真っ裸だった！　彼は、なぜ自分が何も着ていないのかも、覚えていないらしい。

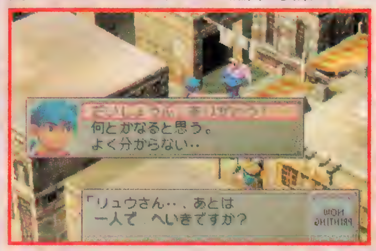


▼町にリュウを送るまでの道中らしい。その言葉や人当たりの良さから、ニーナの気持ちの優しさがうかがえる。

リュウは最初、真っ裸だった!!!!

ブレスⅣ CHECK　会話中に選択肢が!!

今作『Ⅳ』では、会話中に選択肢が出現することが判明！　下の写真は町まで送ってくれたニーナに対する、リュウの言葉を選ぶというものだ。選んだ選択肢によって、その後の展開も変わっていくのだろうか？　注目の要素だ！



▲ここで「だいじょうぶ～」を選んだら、とりあえずニーナはいなくなっちゃう？　それはやだよね。

SCENE 2 ▶ 仲間とともにエリーナ捜しの旅へ…

ブレスⅣ CHECK　この"砂船"がリュウたちの足になる？

▶砂漠を渡る際の必需品となる。移動を✚キー操作で行うのかどうかも気になるところだ。



SUNA-BUNE



東大陸中央に広がる砂漠を行き来するために発明された船。"魔力"を封じ込めてあるという一種のエンジンのようなものが搭載されており、これによって軽い材木で組まれた船体を浮遊させている。推進力はヨットと同じで、帆(ほ)で風を受けることで、砂の上に浮かんだまま走っていくのだ。その大きさはさまざまだが、大きなもので全長20mほど。



▶砂船の上で、エリーナの安否を心配するニーナ。不安な旅の始まりだ……。



▲早くも手がかりをつかんだ！　エリーナは、戦時中に激戦地だったセネスタへと慰問に向かったらしい。

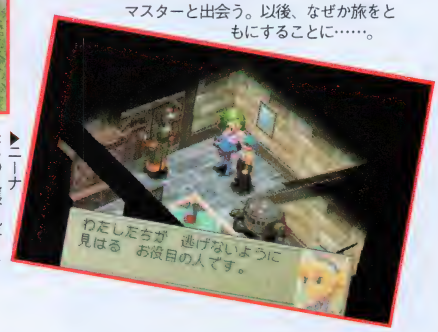
エリーナと幼なじみの間柄であるクレイとともに、ニーナは本格的に姉捜しの旅を始める。その道中には、リュウ、マスター、サイアスら、以後冒険をともにすることになる個性あふれる仲間たちとの、劇的な(？)出会いが待っていたのだ。



▲チャンバの町では、鎧を身にまとった謎の人物（？）マスターと出会う。以後、なぜか旅をともにすることに……。

さまざまな出会いがニーナたちを待つ!!

▶ニーナたちの見張り役として、無口な傭兵サイアスも一行に加わる。



第2弾!

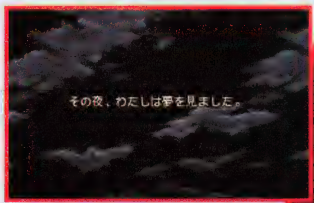
読者参加企画

今度はキミは作家さん!
『ブレス オブ ファイアⅣ』の

短編小説大募集!

SCENE3 ▶ 夢と現実が交錯…一体!?

“竜眼”と呼ばれる珍しい瞳を持つリュウ。ある夜、ニーナ、クレイ、マスターは、その瞳の特殊な能力に触れる。なんと、3人ともリュウの見たものと同じ夢を見、さらにその夢は、未来を予知しているかのようなものだったのだ。



▲その夜、全員が眠りについたあと、ニーナは夢を見る……。



▼ここにエリーナが!? これは、エリーナの居場所を突き止めたいというニーナの願望が、そのまま再現された夢なのかも?


▲そして夢の中…拷問部屋のような室内を歩く一行。この先には何が?



◀不気味な鎧の騎士も出現! 夢の中でも戦闘が?

これは正夢となるのか!?

ブレスⅣ CHECK リュウの持つ神秘の瞳“竜眼”の能力とは?

リュウの持つ“竜眼”は、この世界でも奇相(きそう)とされる神秘の瞳。古くから、時代が大きく変わる際には、この瞳を持つ人物が現れてきたという。未来を見透かし、人の心を動かし、世界をも動かす……そんな力を持つとも信じられている。ニーナたちに自分と同じ夢を見させたリュウの不思議な能力も、どうやら竜眼によるものらしいのだが……。



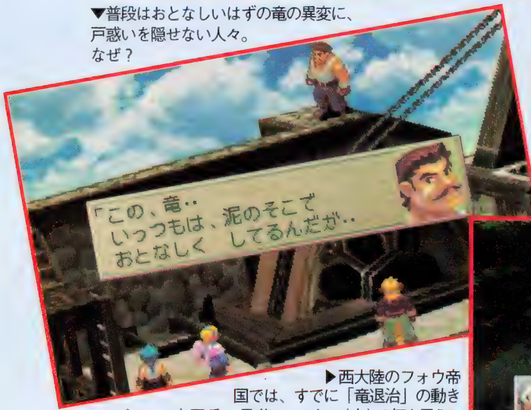
▲未来をも見ることができるといわれる竜眼。リュウが3人に見させたものは予知夢なのか?



▲翌朝、クレイやマスターも同じ夢を見ていたことを知るニーナ。これは一体!?

SCENE4 ▶ 不吉? 竜がざわめき始めた!

▼普段はおとなしいはずの竜の異変に、戸惑いを隠せない人々。なぜ?



▶西大陸のフォウ帝国では、すでに「竜退治」の動きが……。帝国兵の言葉にフォウル(右)は何を思う?

神として崇められていたり、逆に不吉な存在と忌み嫌われていたりもする、神秘の存在“竜”。死ぬことも歳をとることもなく、姿を変えることもない……そんな一切変わることがないはずの竜たちに、最近突如として異変が! 人々に危害を加えることも、益(えき)をもたらすこともなかった彼らが、世界各地の人々の前でざわめき始めたというのだ!!

災いの予兆なのか、それとも……?





◀泥竜と対峙した一行に、謎の老婆は意味深な言葉を……。



▲砂船で砂漠を行くニーナとクレイを竜が襲う! 何が彼らを突き動かすのか?

ブレスⅣ CHECK 竜がざわめき始めたその理由とは?

じつは、竜(=うつろわざるもの)がざわめき出すというような異変は、この世界では初めてのことではない。これまでも、世界の変わり目や時代の変わり目には、竜たちは例外なく騒ぐものであったらしい。そして同じとき、そんな竜たちと通じ合う能力を持つ人物として、必ず“竜眼の持ち主”の存在があったという。するとリュウは、時代を変える人物だってこと?


▲リュウが竜を操っているようにも見えるシーン。両者の関係が、物語のカギを握っている?

募集はさらに続く!

おなじみの「短編小説大募集!」は、まだまだ、応募を受け付けまくる! キミが執筆した『ブレスⅣ』の短編小説を、下のあて先まで送ってほしい。本誌で紹介してきた、ストーリー&キャラ設定(Vol.123、132、今号を参照★)や竜の設定(Vol.129を参照★)などをもとにした、『ブレスⅣ』の外伝的な物語なら内容は何でもOK。例としては、リュウとニーナの恋物語や冒険中のある日の出来事、好きなキャラの過去のエピソードなどなど。優秀作品は、電撃PlayStation D(5月以降発売)の付録CD-ROMにテキストノベルとして収録される予定だ。笑いや感動の、または悲しみの涙が流せるような、泣ける力作を待つ!!

応募のきまり

■募集内容/『ブレスⅣ』の世界やキャラクターを題材にしたオリジナルの小説。

■400字詰め原稿用紙・50枚以内。ワープロ原稿も可だが、その場合は400字詰め原稿用紙の換算枚数も明記のこと(フロッピーディスクのみの応募は不可)。原稿の表紙には、①郵便番号、②住所、③氏名(匿名希望の場合はペンネームも)、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦小説のタイトルを必ず明記。複数応募可。

■応募作品は返却いたしません。また、勝手ながら作品に若干の訂正を入れさせていただく場合があります。

■優秀作品には記念品を贈呈いたします。なお作品の著作権は、メディアワークスに帰属するものとします。

あて先
〒101-8305
㈱メディアワークス
DPS-D編集部
「電撃ブレス製作委員会」
小説募集係

第3回しめ切り
3月15日 消印有効

★バックナンバーのお問い合わせは……主婦の友社 本の注文係:03(5280)7588まで[月~金]。

今度の「モンスターファーム」はカードでバトる！



モンスター育成SLGの『モンスターファーム』(以下『MF』)が、カードシミュレーションに大変身！ モッチーやスエゾウなど、人気モンスターが多数登場。そのうえ、シリーズの魅力でもあるCDを使ったシステムも、形を変えてしっかり踏襲されているぞ。ファンならずとも要チェックだ!!

TBL	モンスターファーム バトルカード	3月(予)	▶テクモ ▶¥5,800 ▶対応周辺機器未定、2P対戦可

トレカ、GBでおなじみのバトルカードがPSでパワーアップ！

CDを読み込み、モンスターを誕生させるという斬新なシステムが好評を博したモンスター育成SLG『MF』。その最新作が、いよいよ登場するぞ！ 今作は、育成シミュレーションからカードバトルへとゲームシステムを大胆に変更。モンスターカードを集めて対戦するという、まったく異なるタイプのゲームになっているのだ。第1報となる今回は、本作の世界観や基本システムを徹底紹介！ 新しく採用された新システムもお教えするぞ!!



◀▼モンスターの誕生やバトルなど、PSだからできたシステムが大ヒットにつながった！ 個性的なモンスターにも人気集中。



バトルカードとは？

『モンスターファームバトルカード』(以下『BC』)とは、もともとトレーディングカードゲームとして発売されたもの。どこでも手軽に『MF』のバトルが楽しめることから、小学生を中心に大ブレイク。さらに'99年の年末にはGB版も発売され、人気は飛躍的に沸騰中！ PS版の発売前に『BC』の世界を体験してみては!?



◀パーティを組んでモンスターが戦うのが特徴。

おなじみのモンスターを集めて戦う！

SYSTEM

ゲームの流れ チームを組んでバトルに挑戦!!

『BC』の戦闘は、3枚のモンスターカードと50枚の技カードを使って行なわれる。プレイヤーは、上記の枚数のカードを組み合わせてチームを作成。技カードを駆使して、敵チームにいる3体のモンスターをすべて倒すのだ。戦闘が始まったら、まずは先攻と後攻を決定。あとは、右で紹介している❶～❸の流れでゲームは進んでいくぞ。

❶ ドローステップ

プレイヤーの山札から、手札として5枚のカードが引かれる。手札を何枚か持っている場合は、手札が5枚になるよう、不足分が引かれるぞ。なお、山札が切れ、手札が5枚にならないときは"負け"てしまうので注意！



◀ゲーム開始時、山札は50枚ある。

チーム編成の基本

チームにおけるカードの組み合わせは、基本的に自由。しかし、モンスターなら異なるものを3枚、技なら同じカードは3枚まで、とルールが決まっているのだ。どんなチームを作るか、すべてはプレイヤーの手に委ねられるぞ。



◀編成時には、技の特徴なども見られる。

チュートリアル&難易度設定で初心者も安心！

このゲームには、難易度設定機能が付いている。難易度は、"むずかしい"、"ふつう"、"やさしい"の3つから選べるぞ！ さらに、案内役のキューが戦い方などをレクチャーしてくれるのだ!!



▲難易度によって、物語も変わるのかな？

▼キューとは練習試合をすることになるぞ！



❷ 攻撃ステップ

モンスターに対応した技カードを使って攻撃と守備を行う。チームのモンスターは、1ステップに1回だけ攻撃が可能。守備は、敵から攻撃を受けたときのみ取れる行動だ。なお、攻守ともに、それぞれ対応したカードが手札にないと×。



▲技カードを使うには、"ガッツ"を消費する！ ガッツについては を見よ!!

  画面は開発中のものです 注：写真のMF2とは「モンスターファーム2」の画面を、GBは、「モンスターファームバトルカードGB」の画面を表します。

WORLD
ストーリー性がさらに強くなった『BC』の世界

この『BC』では、今までのシリーズと比べてストーリー性が格段にアップしている！　コルトを捜すことがゲームの目的であったり、さまざまな場所を訪れて対戦相手を探したりと、物語を楽しみながらゲームを進めるようになっているのだ。ここでは、そんな設定面から『BC』の魅力を追求していこう！　ちなみに、『BC』の時代背景は『MF』と同じ。ブリーダーになれない子どもたちの間で流行った「バトルカード」が大人にまで広がり、公式大会まで開かれるようになった世界。どんな冒険がキミを待つのか!?



これが冒険の舞台だ！

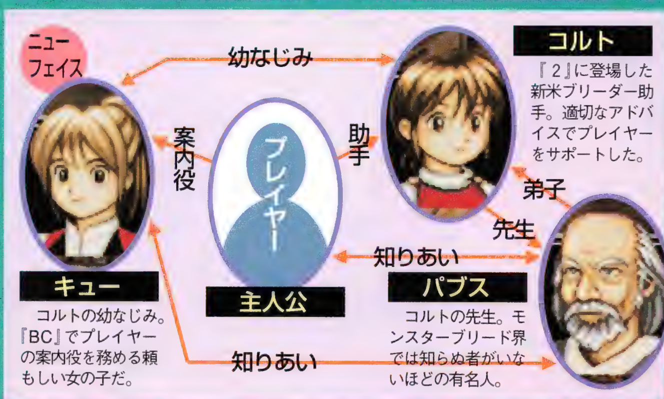
ストーリー　誕生日に消えたコルトを求めカード集めに出発だ!!

プレイヤーの助手であるコルトの誕生日。プレイヤーは、コルトの先生であるパブスと幼なじみのキューを招いてパーティを開くことにした。そこで事件が発生！　パブスがプレゼントで渡した「モンスタープレート」にカードを納めたら、コルトが消えてしまったのだ。このプレートは、すべてのモンスターカードをはめると、モンスターの楽園に導かれるといわれるもの。コルトは楽園に行ってしまったのか？　それとも……。プレイヤーは、コルトの行方を追うためカードを集めることになるのだった。



▶これが問題のプレート。カードをすべて集められるか？

主な登場人物



場所　いろいろな場所を冒険する！

『MF』でプレイヤーが行けたのは、基本的に町とファームのみ。しかし、本作ではさまざまな場所を訪れることになるぞ。上の写真に注目！　研究所や塔など、マップ上にいろいろな建造物を見ることができる。ここでプレイヤーは仲間に会ったり、敵と戦ったりすることになるのだ。

こんな場所に行けるぞ!!

BCセンター

「バトルカード」の協会。ここに入会しないと、公式戦などに参加できない。ゲームスタート直後、プレイヤーは自動的にここを訪れることになる。ちなみに、入会するともれなくカードをくれるらしい。



▶ここからすべてが始まる。

研究所

円盤石を研究する施設。ここに円盤石を持っていくと、それに対応したカードを１枚くれる。ただし、くれるのは円盤石の種類ごとに１枚だけ。同じ円盤石を何枚も持っていっても、何ももらえないのだ。



▶セルリア女史が受付担当。

レストラン

ゲーム開始直後から訪れることができる場所。ここでは、『MF』の世界に住む住人と『BC』の練習試合をすることができるようだ。ゲームの序盤では練習試合しかできないが、物語が進むと……。



◀どんなキャラと戦う？

ライブハウス

アイドルグループなど、ミュージシャンが曲を演奏するところ。お客さんやミュージシャンなどさまざまな人が出入りする場所なだけに、多くの対戦相手が見つかりそう。まずはここでカードを集める？



◀写真の男もアイドル？

③ ガッツステップ

次の攻撃に備えて、残った手札の中からいらないものを場に出して（カードを反転させる）ガッツをためる。ただし、カードを場に出すか出さないかはプレイヤーの自由。戦闘中、ガッツはここでしかためられない。

ガッツとは？

ガッツとは、攻撃か守備をするときに必要な行動ポイント。モンスターは、このポイントを消費することで、さまざまなアクションがとれるのだ。ガッツは、カードを１枚場に返すことで１つためられる。後攻の場合、あらかじめ２ガッツまでためられるぞ。



◀反転させたカードがガッツに。

これまでのステップを繰り返し先にすべてのモンスターを倒せば勝ち！

カード　300種類以上のカードをGETできるか！

このゲームに登場するカードは、モンスターカードで40種類以上、技カードで300種類以上ある！　技カードには、モンスターごとの攻撃や守備アクションから、体力回復などの支援系までいろいろそろっているのだ。攻撃や守備カードを使うと、その行動をアニメで見られるぞ！

カードの分類

カードは大きく２つに分類される。その分類を紹介しよう。

攻撃	ちから技●効率よくダメージを与えるが、守備されやすい
	かしこさ技●ダメージ効率は悪いが、守備されにくい
	特殊技●ダメージを与えず、守備されることがない
守備	回避技●ダメージを無効にすることができる
	防御技●ダメージを軽減することができる

キミのCDが技カードに！

今作では、CDで技カードを出現させることが可能。どんなカードが出るか楽しみ!!





ACT

天までジャック オドロキマメノキ大登亡!!

不思議な豆の木を、とにかく登って逃げまくる痛快ACT『天までジャック』。「きもカワイイ」キャラたちが織りなす逃走劇の、その内容を大公開だ!!

3/23
▶エニックス
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
AC（DS対応）



大きな豆の木をひたすら登る究極の木登りACT!!

童話「ジャックと豆の木」の舞台はそのままに、物語やキャラクターをシュールにアレンジした『天までジャック』。プレイヤーは主人公ジャックを操り、追っ手や障害をかわしながら制限時間内に各ステージのゴールを目指す。全13ステージにわたる巨大な豆の木を舞台に、「きもカワイイ」ジャックと追っ手たちの逃走劇が展開されていくぞ！　今回は、ジャックのアクションを中心に本作の４つの魅力を紹介しよう。



◀画面中央にあるのが豆の木の「みき」で、その周囲をらせん状に走るのが足場だ。足場には、さまざまな敵や障害物のほか、アイテムが落ちているぞ。基本は横スクロールタイプのACTになっている。



主人公ジャック

面倒くさいことが大嫌いなワルガキ。ひょんなことから次から次へと怖い大人たちから追いかけられる羽目にあう。

奇想天外なストーリー!!

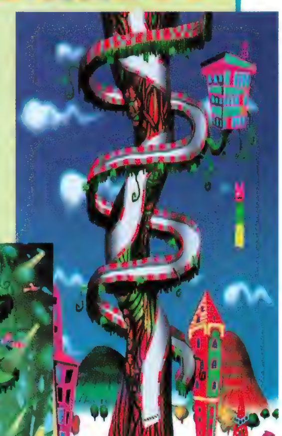
超貧乏なジャック一家。主人公・ジャックは母親に頼まれ、愛牛を売りに町に出る。ひ弱なセールスマン・ビジー君との交渉で、牛と引き替えに豆を得たジャックだったが、その直後、牛は急死する…。約束が違うと怒るビジー君から逃げ出すジャックだが、手からこぼれた豆がグングン成長。ジャックはチャンスとばかりに豆の木を登り始めるが…。



▲とっとと牛を売ってこい！　とばかりにジャックをせかすママ。

ナゾの豆の木の秘密とは?

ジャックが登る豆の木は、空気の状態や自分自身の重さを無視して、植えたとたんに大木に育つという奇妙な植物。そして伸びた周囲には、一瞬で動物や花、人間までもが住み始めるというオドロキの豆の木なのだ!!



▲雲をブチ抜いて伸びる豆の木。よく見ると周囲にマンションが!!



◀伸び続ける豆の木に猿や鳥が住みつく。

ジャックがくり出すコミカルなアクション!!

ジャックは足場を登る以外にもさまざまなアクションを駆使して暴れまくるぞ。敵をジャンプでかわすのはもちろん、ザコ敵を投げたり、飛び降りて空中遊泳したりと実に多彩。また背景のなかにも仕掛けがあり、これを利用して追っ手から逃げることも。ここではそんなアクションの一部を紹介するぞ！



◀足場以外に、中央のみきを登ることもできる。これで早く上に登ることができるが、体力には限界があるぞ。



▲なんとジャックは自分の頭を敵に投げつけて攻撃する！　当たると敵は気絶し、さらにその敵を投げつけて攻撃することも可能だ。

アクションを駆使して逃げきれ！



▼一見、背景のようにみえる細いツル。実はこのツルにも登れるのだ。ツルを使わないと先に進めないところも。



◀足場から下に向かってダイブすることができるぞ。このとき⊗ボタンを押すとゆっくり降下（空中遊泳）してくれるのだ。

ジャックを追う敵を紹介!

追っ手はビジー君だけではない。各ステージには、それぞれにボスキャラが存在するぞ。ボスに頭を取られ、地上まで投げられてしまうと、ゲームが終わってしまうのだ!!



▲ビジー君に追いつかれた！　ヤツはジャックの頭をもぎ取る気だ。



ビジー君

豆の種のセールスマン。ひ弱だが、しつこくヒステリックな性格。ステージ１で執拗にジャックを追う。

TBL

麻雀鳥頭紀行

西原理恵子の世界にどっぷりつかった麻雀、『たぬきの皮算用'99』の続編
基本的には麻雀ゲームだが、ミニゲームなどもいっぱい詰まっているのだ!!

2|24
▶メディアリング
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
PS(4ブロック)
DS(AC非対応)

サイバラ的バラエティ麻雀ゲーム第2弾 なりゆきで全国制覇だ!!

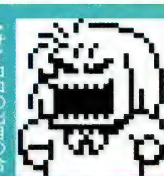


▲たぬ像に彗星が直撃する寸前の舞踏シーン。どことなく「ファンタジー」!?

サイバラ漫画をそのままゲーム化したような、一風変わった麻雀ゲーム『たぬきの皮算用'99』に続編が登場。それがこの、『麻雀鳥頭紀行』だ。ストーリーは、前作の後日談。彗星の衝突でバラバラに吹き飛ばされてしまった「黄金のたぬ像」のカケラを求め、旅に出るのだ。なぜか、カケラを持っているのは全国の雀豪たちなので、麻雀で打ち負かして取り返そう。

なんとポケステ用ミニゲームまである!

本編内のミニゲームだけでなく、ポケステ用のミニゲームも充実！「鳥頭紀行」モードを進めていくと、「半丁」、「ジョンといっしょ」、「とりどんもんた」の3つがダウンロードできるようになるのだ。特に、サイコロの出目の偶数・奇数を当てる「半丁」は、連勝記録をアップロードすることで、「鳥頭紀行」モードで使えるアイテムが手に入るぞ。



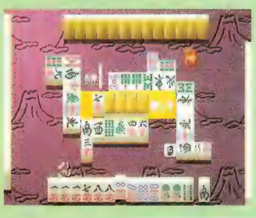
▶サイコロの出目の合計が、偶数か奇数かを当てる「半丁」。運とカンを頼りに、連勝記録を樹立せよ！



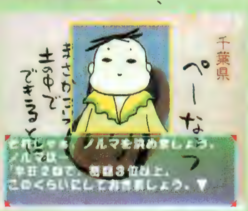
◀ポケステの中でジョンを飼える「ジョンといっしょ」。ボタンを押すと、おみくじ占いをしてくれるぞ。

移動／対局 全国の猛者に挑戦

黄金のたぬ像のカケラは、全国各地に1つずつ散らばっている。だが、最初から全国どこにでも行けるというわけではなく、まずはその地方の雀豪たちと勝負し、勝利することで隣接する地方に移動できるようになるのだ。また、地方によっては、その地方限定のルールが用意されている場合もあるぞ。



◀麻雀自体は、オーソドックスな4人打ちスタイル。しかし、アイテムを持っているのなら、いろいろとイカサマを仕掛けることも可能。つまり、何でもアリ、なのだ！



▶勝利条件は対戦相手が提示してくる。それに合わせて、ルールも若干変更されるぞ。ここで一度断り、イカサマのためのアイテムを用意してから挑戦というのもアリだ。

ジョン 犬の世話をする

アイテム合成犬「ジョン」の世話をする。ジョンは、アイテムを食べて新たなアイテムを生み出すという能力の持ち主なのだ。最大3つまで同時に食べさせることができるぞ。必要のないアイテムをジョンに与え、イケてるアイテムのゲットを狙おう。



◀遊んでやらないと、機嫌を損ねて家出してしまうので注意。



▶手に入れた各種アイテムを、エサとして食べさせよう。

黄金のたぬ像のカケラを麻雀勝負で取り戻せ!!

メインとなるのは「麻雀鳥頭紀行」モード。9つに分断された「黄金のたぬ像」のカケラを探すのが目的だ。主人公「りえぞお」のお供として、イベントやミニゲームなどでお金を稼ぎながら、各都道府県にいる雀豪たちと勝負をしていこう。



▲一昔前のRPGのような始まり方。ちなみに、場所は高田馬場。

▼「麻雀鳥頭紀行」モードを進めることで、各モードが解禁になる。





◀このマップ画面から、行動内容を決める。時間は1週間単位で進行し、「黄金のたぬ像」を取り戻すまで旅は続くぞ。

ショップ かとおくんのお店

りえぞおの友人であり、協力者でもある、かとおくんからアイテムを買うことができる。売られているアイテムは、対局時に使うイカサマグッズであったり、ジョンに与えるエサであったりとさまざま。ただし、1度売買したアイテムは元に戻らないので注意しよう。



▲売り買いを繰り返すと、だんだんと店の品揃えが増えていくぞ。

イベント その週だけの催し物

レースであったり、プレイヤーキャラの顔を整形してみたりと、その週によって開催内容が異なるぞ(なしの場合もアリ)。イベントによっては、お金がもうかったり、アイテムが手に入ったりもする。

馬首レース

▶ひたすらボタンを連打し、対戦相手よりも速くゴールにたどり着けば勝ち。ただし、連打するボタンがレース中に変更されたりするので注意。





ひねりんぴっく

◀指定された食材を、アイテム合成犬であるジョンに食べさせ、対戦相手よりも課題に近いモノを生み出すことができれば勝ちとなる。

ミニゲーム 遊んでもうけろ!

3種類の各ミニゲームで好成績を収めると、アイテムやお金が手に入る。初めは「大小」にしか挑戦できないが、ゲームを進めていくうちに、他のミニゲームにも挑戦することができるようになるぞ。



むいむいキャッチ

◀スイカに群がってくる虫を、虫取り網でキャッチ。電池が切れると遊べなくなるので、「むいむい電池」をあらかじめ買っておこう。

大小

▶3つのサイコロを振り、出目の合計やパターンなどを予想する。10回勝負し、賭けたメダルがプラスになっていないと負けだ。



FTG

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

3/23
▶SNK
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
DS（AC非対応）
2P対戦可

歴代のSNKヒーローが総出演する人気FTG最新作が、ついにPSに登場！ 数々の新システムを導入した、新生『KOF』とも言えるべき作品だ。PS版ならではの要素も、要チェックだぞ!!

新主人公・新ストーリーで展開する『KOF』最新作!!



俺1人で十分だ…。

K' ケイ・ダッシュ

本名、年齢、経歴ともに不明。格闘技界でも無名だが「草薙京」と同じく、炎を操ることができる。

ＦＴＧに「チームバトル」という要素を初めて組み込んだのが、この『ザ・キング・オブ・ファイターズ（ＫＯＦ）』シリーズ。その６作目にあたる今作では、４vs４という新しい試合形式が採用されているぞ。また、『'97』までの「オロチ編」とは違い、新主人公「Ｋ'」を迎えての完全新作ストーリーが展開するのだ。今回は、そんな『'99』の新たな魅力を、ピックアップして紹介していくぞ！





夢の対決再び!!

◀▲根強い人気を持つシリーズだけに、期待も高い。ご覧のように再現度はバッチリだぞ。

『'99』の新要素をチェック!!

①新援護システム「ストライカー」

４vs４になった今回は、対戦を行う３人に加え、「援護専用」の「ストライカー」を１人選ぶことになる。この援護動作は、キャラごとに攻撃や回復など、独自の行動パターンが決められているのだ。特に攻撃タイプは、連続技に組み込むなど、『'99』の攻防の要となるぞ。



▶「ストライカー」は規定回数内なら、いつでも呼び出せる。

②新パワーアップシステム

基本的には、これまでのシステムを踏襲している『'99』だが、ゲージ関連においては、新たな試みがなされている。超必殺技やガードキャンセルに使うほか、３ゲージを消費すれば、「カウンターモード」（一定時間必殺技キャンセル超必殺技が可能）と「アーマーモード」（一定時間防御力がアップ）という、２つのモードを発動することができるようになったのだ。

③新キャラも多数参戦!

これまでの「格闘大会」とは少し違い、どことなくダークな雰囲気が漂っている今回の『ＫＯＦ』。前述の「Ｋ'」をはじめ、新たに登場するキャラたちが、どのような過去を持ち、ストーリーに関わってくるかもおおいに注目したいところだ。



▶新キャラの１人、女ムチ使いのウィップ。

出場チーム大紹介!!

今回の『'99』は、７チーム＋エディット専用キャラ４人など合計で30人以上が参戦することになる。特に注目したいのが、エディット専用キャラにいる「京１」、「京２」の２人。彼らは、前作までの主人公・「草薙京」のクローンだということだが、詳細は不明。今回のストーリーの軸になる存在のようだが……？



▲「京（本物）」＆「庵」も最初から使用可能。まだまだ現役だぞ。

■主人公チーム
Ｋ' マキシマ 二階堂紅丸 矢吹真吾
■餓狼伝説チーム
テリー・ボガード アンディ・ボガード ジョー・ヒガシ 不知火舞
■龍虎の拳チーム
リョウ・サカザキ ロバート・ガルシア ユリ・サカザキ タクマ・サカザキ
■怒チーム
レオナ ラルフ・ジョーンズ クラーク・スティル ウィップ
■サイコソルジャーチーム
麻宮アテナ 椎 拳崇 鎮 元斎 包（パオ）
■女性格闘家チーム
キング ブルー・マリー 藤堂香澄、李 香緋
■韓国チーム
キム・カッファン チャン・コーハン チョイ・ボンゲ ジョン・フーン
■エディット専用
草薙京１、草薙京２、草薙京（本物）、八神庵



▲毎回、誰が登場するのか、ファンはヤキモキしているはず。新キャラはもちろんのこと、旧キャラへの新必殺技の追加なども楽しみの１つだ。

PS版オリジナル要素も見逃すな!!

画面写真を見ても移植度の高さはわかると思うが、このＰＳ版では、単純に移植するだけではなく、コンシューマならではのオリジナル要素も追加されている。キャラの操作や連続技の練習に最適な「プラクティスモード」や、右で紹介しているようなオマケモードも満載！ ファンなら感涙必至の豪華ぶりなのだ。

その1 ボスキャラが使える!

なんと、ＣＯＭ戦のボスキャラである「クリザリッド」を、プレイヤーキャラとして使用することが可能になった。あの強さを体感せよ！



◀強すぎて、「卑怯」とか非難されそう（笑）。

その2 アート&ボイスギャラリー

ゲーム中のキャラボイスを自由に聴ける「ボイスギャラリー」や、未使用原画などが見られる「アートギャラリー」も搭載。中には、レアな画像も？



▶ファンには、かなり貴重な資料になるはず。

その3 カラーエディット

キャラの色を変更できるモード。セーブすれば、ゲーム内で使用することも可能だぞ。オリジナルカラーで勝負！

キャラの色を……



自由に変更可能!!

▲▶「Ｋ'」も、あっという間に茶髪へ。これだけでも、かなり雰囲気が違う。

  ※画面は開発中のものです。

SPT

READY 2 RUMBLE BOXING

PSだけのオリジナルキャラが追加されてアツイ戦いはさらにヒートアップ！

3月(予) ▶SNK ▶¥4,800 ▶MC(2ブロック) AC(DS対応)

アメリカ発のボクシングゲーム！

ファンキーなキャラが魅力の3Dボクシングが PSに上陸。ボタンとレバーの組み合わせで、フックやアッパーなどいろいろなテクニックを使うことができる。なかでも一番のウリは、一定の条件で発動できる「ランブル状態」。さらに特殊な攻撃が可能になるから、爽快感あふれる試合が楽しめるのだ。また、いくつものトレーニングでボクサーを育成できる「チャンピオンモード」では、鍛えたボクサーを友だちのキャラと対戦させるだけではなく、トレードだって行うことができるぞ。



▲ダメージを与えていくと画面下の文字が増えていく。すべてそろえれば「ランブル状態」発動だ！



▲「ランブル状態」を発動させると、パンチを連打してもスタミナゲージが減らなくなる。さらに特有のラッシュも可能に！



◀トレーニングは7種類。かかる費用もそれぞれ異なるから、計画的に、効率よくメニューを考える必要があるぞ。



▶試合中には任意に視点を変更可能。こんな視点にすればよりボクシングらしくなって、臨場感もアップする!?

STG

SPACE INVADERS X(スペースインベーダーエックス)

あの名作が復活！ ゲーム性やグラフィックなど、すべてにおいてパワーアップ！

2/17 ▶タイトー ▶¥2,000 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

新生インベーダーは手強いぞ！



▲フルポリゴンで生まれ変わったゲーム画面。インベーダーがここまでキレイになった。

名作STG『スペースインベーダー』が2000年にふさわしい装いで登場。インベーダーはフルポリゴンで再現され、攻撃方法もより多彩になった。100にもおよぶステージは10面ごとにラウンドで区切られて、その終わりにはなんとボスが出現する。もちろん、自機の攻撃だってパワーアップ。同色のインベーダーを連続で撃破することで発射可能になる「SPショット」と、UFOを撃破すれば出現するアイテムが追加されて、今までにない戦略性や爽快感も生まれている。



◀アイテムの効果は連射やバリアー、敵の動きを止めたりとさまざま。UFOは必ず撃破していこう。



▶ステージが進むとインベーダーの編成も変化。1発では撃破できないインベーダーも出てくるぞ。



▲ボスはそれぞれ、多彩な攻撃を繰り出してプレイヤーを苦しめる。画面左のライフバーを0にすればラウンドクリアだ。

TBL

チェス2000

誰でも楽しめる細かい配慮が随所に散りばめられたチェスゲームの決定版が登場！

4/6 ▶アンバランス ▶¥6,800 ▶MC(2ブロック)

これが本物志向のチェスゲーム!!

このチェスゲームのウリはなんといってもその思考エンジン。これは、本場ヨーロッパのチェスソフト界の最新エンジン「CHESS SYSTEM TAL」を新たにPS用に作り直したもので、上級者でも楽しめるようになっている。もちろん、ヒントや「まった」など親切な機能も満載されているから、初心者でも安心して遊ぶことができる。



◀棋譜はなんと英語で読み上げられる。雰囲気もバッチリ!?

ETC

着信メロディだもん volume.3

シリーズ第3弾は対応機種が大幅に増加、ハーモニーメロディにも対応している！

2/24 ▶ピング ▶¥1,980 ▶MC(1ブロック)

自分だけのメロディだって作れちゃう！

着メロの定番シリーズ第3弾。今回は、対応機種がPHSも含めた95機種と大幅に増加している。収録曲はJ-POPの最新曲からCM曲、ドラマやアニメの主題歌など約400曲にもおよぶ。もちろん、自分でオリジナルのメロディを作曲することだって可能。テレビなら携帯電話の画面よりも大きくて見やすいから、誰でもカンタンに作ることができる。



◀J-POPの選択画面。ほかにもジャンルはたくさんあるぞ。

SLG

THE BISTRO～料理&ワインの職人たち～

ワインの知識も身についちゃう、本格的なレストランシミュレーションゲーム。

2/17 ▶シスコンエンタテイメント ▶¥5,800 ▶MC(3ブロック)

自分のレストランを三ツ星にしよう！

今までにない、ワインにこだわったレストランシミュレーションゲーム。プレイヤーはレストランのオーナーとなって、メニューや営業時間など、さまざまな項目を設定しながら店を運営していこう。ゲームの途中ではワインと料理の相性をたずねられたり、強盗に入られるなど数多くのイベントが発生。また、ワインやチーズのカタログも収録している。



◀客が喜んでくれた。この調子で店をドンドン発展させていこう。

STG

ゲイルガンナー

重厚なストーリーも楽しめる3Dアクションシューティングゲームが登場！

2/24 ▶アスキー ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

人型兵器「TWR」を操り遺跡を探れ！

謎に満ちた惑星インフェルノ・ブルーの遺跡を舞台にしたアクションSTG。メインとなるストーリーモードが進むと、その展開によって戦闘パートに突入。「TWR」と呼ばれる人型兵器を操作して、遺跡内部などのステージで1対1の対戦を行う。ストーリーが進めば新たな「TWR」や強力なウエポンが手に入り、自由なセッティングも可能になるぞ。



◀「TWR」を使ったフリーバトルモード。2P対戦も可能だ。

SLG

夏色剣術小町

3/16
▶NECインターチャネル
▶￥6,800
▶MC（3ブロック）

美麗ビジュアルと魅力あるキャラクターで注目度も高い、NECインターチャネルの最新作。今回は初回特典の内容を一気に紹介！　ファンは必見だぞ!!

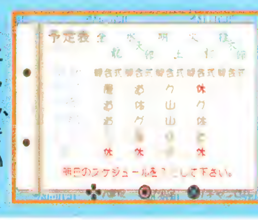


発売直前！最新情報で『小町』の魅力を再チェック

剣道強豪校５校が行う、７日間の合同合宿。そこで起こる恋と青春ストーリーを描いた育成ＳＬＧが、この『夏色剣術小町』だ。発売まであと１カ月に迫る今回は、ゲームの基本システムを、新着ビジュアルとともにチェック！　また、突如として舞い込んできた「初回版同梱ディスク」の情報も大公開するぞ!!

2つのパートを使い分けよう！

このゲームの特徴は、プレイヤーは自校の練習メニューに従わなくてもイイというところ。他校が練習している場所に行けば、合同で練習することもできるし、女子部員と会話を交わして親密度を深めることもできる。ＳＬＧパートとＡＶＧパートの両方をうまく使いわけるのが、ゲームを楽しむポイントなのだ!!



◀練習場所は、前日に各校の主将同士の会議で決定する。

恋か剣の道か、選ぶのはキミ自身

AVGパート

他校の練習に参加したり、練習と練習の合間などに発生する会話主体のイベント。これは『小町』の〝恋愛要素〟に深く関わる部分で、主人公の行動によってヒロインたちとの結末も大きく変化していくぞ。また、親密度が高まれば、デート（っぽい）シチュエーションになることもある。細部まで描き込まれ、洗練されたイベントグラフィックにもぜひ注目してほしい。



▲どう答えるかによって、ヒロインたちの主人公に対する想いも変化。慎重に選んでいきたい。



▶ヒロインたちの、意外な一面を見ることもできる。



心の成長にはヒロインたちとの「恋」が重要…？

SLGパート

ゲームの最終目標の１つに、合宿最終日に行われる「五校戦」の優勝がある。剣の腕を磨くには、一にも二にも修行あるのみ！　自校の練習メニュー通りに行動するほか、練習可能な場所で１人で修行、他校の練習に参加、などの行動をすれば、このＳＬＧパートになるのだ。練習は、内容を細かく設定するほか、方針さえ決めればＯＫの簡易モードもあるので、育成ＳＬＧ初心者でも安心してプレイできるのだ。

練習



▲全体で練習するほか、個人指導したりもできる。試合に勝ち残るには、部全体のレベルアップも必要だ。

試合



▶他校と道場などで、合同練習になる試合もできる。こんな必殺技も飛び出すぞ。



日々のたゆまぬ修行が勝利へとつながる！

なんと初回版には、「スペシャルディスク」が同梱!!

ビッグニュース！　『小町』の初回版には、おまけ要素タップリの「スペシャルディスク」が同梱されることになったぞ。ここではそのスペシャルな内容を、先取りで公開！　ファンなら何としても入手したい、魅力的な内容なのだ。

プレストーリー

合宿が始まる前の、キャラクターたちの物語を収録。ゲームをプレイするだけではわからない、各エピソードの〝いきさつ〟などが語られているのだ。

カルトクイズ

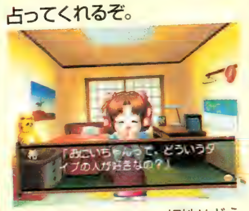
『小町』を題材にした、激ムズクイズ！　出題するのは、問題に深い関わりのあるキャラばかり。全問答えられれば、キミも真の『小町』マスターだ!!



▲キャラたちとの会話に出てくる、ほんの些細ことも問題になる？

Yes・Noチェック

出題される、いくつかの質問に「Ｙｅｓ」、「Ｎｏ」で答えることによって、ゲーム中のどのヒロインと一番相性が良いか、占ってくれるぞ。



▲お目当ての子との、相性はどうなのだろうか？　気になるよね。

ローカルCM

物語の舞台となる街を、『小町』のキャラクターが紹介していく。先に紹介した「カルトクイズ」をクリアすれば、ＮＧバージョンを見ることもできる！



▲ゲームを始める前に、街のガイドとして見るのもイイかも。



ETC
KAIKAN PHRASE 堕天使降臨

TVアニメにもなった人気漫画がPSに登場。ジャンルはもちろん、リズムアクションだ!!

2/24 ▶エニックス ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、2P同時プレイ可

キミの部屋がライブ会場に!!

「KAIKANフレーズ」がリズムアクションゲームとなってPSに登場!! ゲームのシステムは「演奏する曲とパートを選んで、画面上方から流れてくる光がカラーチップと重なった瞬間にボタンを押す」というシンプルなもの。いわゆる「音ゲー」をやったことがない人でも、気軽に楽しめるぞ。主人公たちが世界に通用するメジャーバンドになるまでを描く「シナリオモード」のほか、ベースとドラムなどの組み合わせでセッションが可能な「2プレイヤーズモード」などで遊べるのだ。



▲キャラごとに演奏するパートが異なるので、咲也ならボーカルパートになる。キミなら誰を選ぶ？



▲画面の左はしにあるのがチップタワー。上から流れてくる光をよく見て、タイミングよくボタンを押そう。



◀ゲーム中には、アニメムービーも挿入される。一定条件をクリアすれば、オプションで閲覧できるようになるぞ。



▶シナリオモードで獲得できるニューリリースポイント。これが規定数に達するごとに、新しい曲が追加されていくぞ。

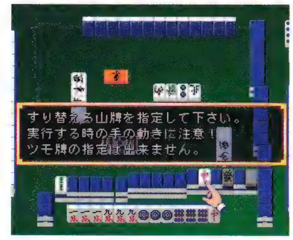
TBL
イカサマ麻雀

勝負は対戦が始まる前についている!? イカサマを駆使する麻雀ゲーム!!

2000年 ▶アイディアファクトリー ▶価格未定 ▶MC（1ブロック）

役満なんて朝メシ前、目指せ最強雀士!!

イカサマを使って勝利を目指す、とんでもない麻雀ゲームが登場するぞ!! イカサマで勝つことがすべての裏の世界で、相棒と一緒に「不敗」の雀士を目指すのだ。イカサマ技は、相手の技を見破ることや、勝負に勝つことで技の成功率が高くなり、さらに使える技も増えていく。しかし、相手に技を見破られると負けになってしまうので、使いどころが肝心になるぞ。



◀牌すり替えで、必要な牌をムリヤリ手に入れることも可能!!

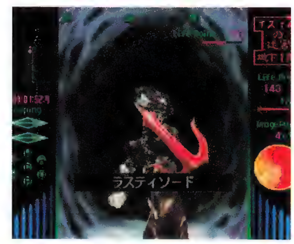
RPG
眠ル繭

「魂の世界」を探索し、そこに隠された謎を解明する。本格派3D・RPGが登場!!

3月（予） ▶アスミック・エース エンタテインメント ▶¥5,800 ▶MC（2ブロック）、DS（AC非対応）

魔書「眠ル繭」に隠された謎を解きあかせ!!

魔書「眠ル繭」にかけられた呪いを解くのが目的のRPG。冒険の舞台は本の中なので、主人公は己の分身ともいえる「ドール」を操作し、探索を進めていくことになる。また戦闘は、直線状に並んだパネルの上で行われるので「魔法は3つ先のパネルまでしか届かない」など、独特の駆け引きが要求されるぞ。魔法やアイテムを使って、謎と呪いを解け！

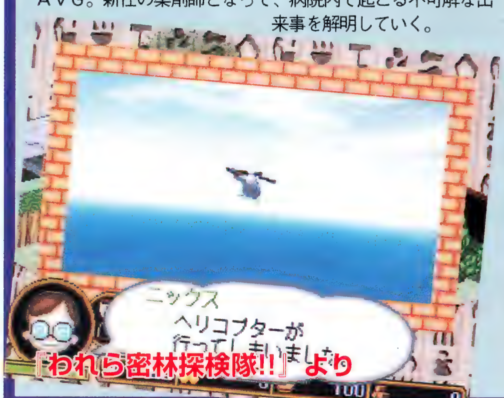


◀戦闘では間合いの取りかたが重要だ。うまく相手のスキを狙え!!

新作ソフトニュース NEWS

未開の島で大冒険！ 探検隊SLGが登場だ!!

『われら密林探検隊!!』は、探検隊の隊長となって密林に覆われた未開の島を探索するSLG。隊員たちに「テントを建てる」や「調査する」などの指示を出し、新種の生物や植物、古代文明の遺跡などを発見しよう。『SuperLite 1500シリーズ ザンファイン』は、3種類のボディと3種類のパーツの組み合わせで、自機を自由に作り出せる3D・STG。ステージには制限時間があるので、のんびり敵を倒していてはダメだぞ。『～アートカミオン～双六伝』はアートトラックを題材にしたTBL。荷物を配達しながら資金を貯めて、自分のトラックのアート度をどんどん高めていこう。『閉鎖病院』は、大正時代の大病院が舞台のAVG。新任の薬剤師となって、病院内で起こる不可解な出来事を解明していく。



『われら密林探検隊!!』より

われら密林探検隊!!

▶4/20（予） ▶SLG ▶ビクターインタラクティブソフトウエア ▶¥5,800



◀隊員たちにはそれぞれ得意分野がある。苦手なことをさせたり、目を離したりするとサボるので注意。

SuperLite 1500シリーズ ザンファイン

▶3/30 ▶STG ▶サクセス ▶¥1,500



◀機体の性能はキミのパーツの組み合わせ方しだい。自分のスタイルに合った機体を作ってみよう。

～アートカミオン～双六伝

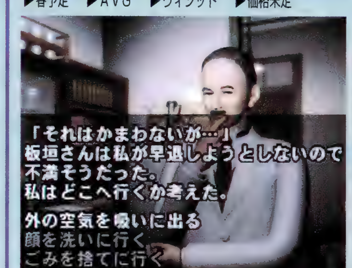
▶4/20 ▶TBL ▶アフェクト ▶¥4,800



◀ターミナルエリアのマスに止まることで荷物配送の仕事がもらえる。きっちり届けて高得点をゲットだ!!

閉鎖病院

▶春予定 ▶AVG ▶ヴィジット ▶価格未定



◀病院という独特の雰囲気を持つ世界で、サスペンス色あふれるストーリーが展開する。

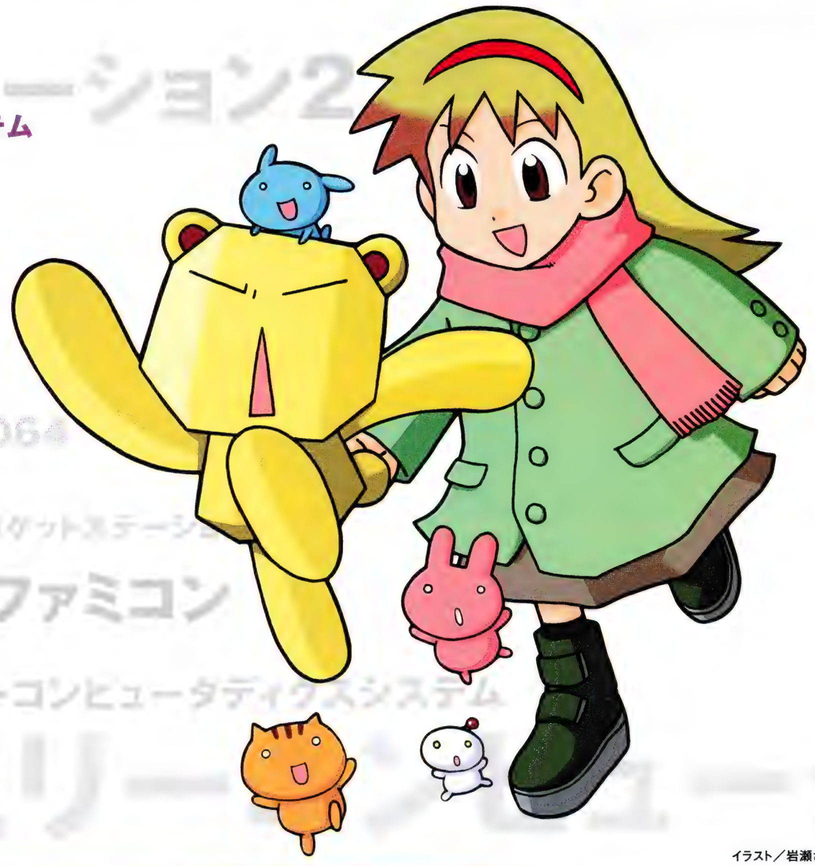


ポリタンの智恵袋・その7

電撃の歴史

ご存知でしたか？ 家庭用ゲーム機の「ファミリーコンピュータ」が発売されたのは1983年。まだ20年も経っていないんです。数々のハード＆名作ソフトが登場するなか、1992年「電撃」シリーズは創刊しました。ゲームファンのみなさまに最新ゲーム情報を送り続けて迎えた2000年。まもなく登場する新ハード「プレイステーション2」の情報はもちろんのこと、まだまだ何かありそうな20世紀最後の1年を電撃とポリタンがナビゲートします。

1983： ファミリーコンピュータ
1985： セガマークⅢ
1986： ファミリーコンピュータディクスシステム
1987： PC−Engine
1988： メガドライブ
1989： ゲームボーイ
1990： NeoGeo
スーパーファミコン
1994： 3DOリアル
セガサターン
プレイステーション
PC−FX
1996： NINTENDO64
1998： ゲームボーイカラー
ドリームキャスト
1999： ワンダースワン
ネオジオポケットカラー
ポケットステーション
2000： プレイステーション2



参考資料／MediaWorks CORPORATE PROFILE

イラスト／岩瀬さとみ

ゲームのことなら電撃！

オールラウンド・ゲームデータマガジン
電撃王
毎月8日発売

No.1プレイステーション情報誌
電撃PlayStation
隔週金曜日発売

最強・最速のドリームキャスト情報誌
電撃Dreamcast
隔週金曜日発売

楽しさ満点、おもしろさ満載のN64&GB情報誌
電撃NINTENDO64
毎月21日発売

GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G's マガジン
毎月30日発売

CD-ROMつきプレイステーション専門誌
電撃PlayStation D
毎月15日発売

電撃王の美少女ソフト増刊
電撃姫
4、7、10、1月発売

攻略本もやっぱり電撃
電撃攻略王

ゲームノベルズも電撃
電撃ゲーム文庫

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03･3238･8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

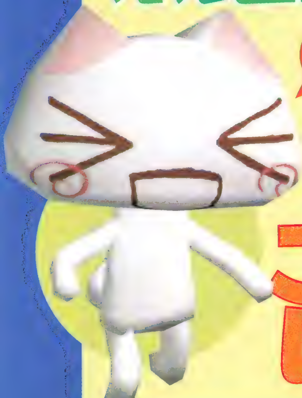


クレアの戦いはこれでOK!
BIOHAZARD
バイオハザード コード:ベロニカ
CODE:Veronica
52ページの超攻略
南米の孤島・ロックフォート島から極寒の地・南極までをサポート!
シリーズNo.1のグラフィック&ボリューム!
これでもう迷わない! フィールドMAP
取り逃したモノはない? アイテム取得方法
殺られる前に殺れ! クリーチャー対処法
あらゆる疑問に答える 謎&ストーリー解説
R.P.D. S.T.A.R.S.
特報 最新情報満載
●マーヴル vs. カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ
●マリオネットカンパニー2
●実況パワフルプロ野球DC(仮)
●ダンスダンスレボリューション 2nd MIX CLUB VERSION Dreamcast Edition(仮)
ほか
攻略 エンディングまで一直線
●シェンムー 一章 横須賀
●ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition
●クレイジータクシー
●超鋼戦紀キカイオー
ほか
好評発売中!
VOL.29
定価:550円(税込)
電撃 ドリームキャスト Dreamcast
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.©1998 2000 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.©2000 KONAMI CONPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.
(社)日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 東京ドーム公認
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

Vol.26 PS2でもポケステを!! 春以降の対応は!?

電撃ポケットステーション PocketStation 2000 2/25

発売直後の『こねこもいっしょ』! 気になる"アソビ"を大研究!



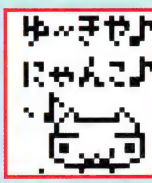
いっぱい遊んでほしいのニャー!

『どこでもいっしょ』のアペンドディスク、『こねこもいっしょ』の発売から早くも2週間。そろそろみんなお別れイベントを体験して、『どこいつ』にデータを引き継いだりしているころかな!? 何度も遊べば遊ぶほど、新しい感動に出会えるこのソフト。今回は、もっとくわしく〝こねこトロ〟のことを知りたい、という人のために、遊びイベントの大特集をお届けしよう!!

こねこもいっしょ™

■SCEI■発売中■ETC■¥1,800
■必要ブロック数：15

いっしょに歌おう!!



▲いきなり話しかけてきて「お歌」を歌うこねこトロ。聴き逃さないためにも、つねにいっしょにいないとネ!!

「お歌」もいっぱい!!
こねこコトバで歌うニャ♥

こねこトロとお話していると、ときどき「お歌」を歌ってくれるイベントが発生する。ここで歌われる「お歌」は全部で10種以上。どの歌もみんなが知っている、有名な童謡ばかり。もっとも、こねこトロがまだ舌っ足らずなので、後半になるとほとんど意味不明になってしまうが…。キミは何種類の「お歌」を歌ってもらえたかな？



『モノステ』出張版!! 今後続々と発売される『こねいつ』グッズをチェック!!

『どこいつ』に続いて『こねいつ』のグッズも、続々と発売されているぞ。かわいいストラップやマスコット人形など、ファン必携の品ばかり。お店で見かけたら、売り切れる前に確実にゲットしておこう。これから発売される新しいグッズは、「モノステ」のページでも紹介していく予定なので、続報に期待してほしい!!



←こねこもいっしょぬいぐるみストラップ ¥780／リーメント
◀思わずほおずりしたくなる、こねこトロの人形ストラップ。ポケステや携帯電話に取り付けて、好きなだけかわいがってあげよう。おすまし顔と感激顔の2種類が2月発売だ!!

おすわり こねこトロ(右)➡ ¥800／SCEI
▶手のひらサイズのかわいいぬいぐるみ。机の上などに、チョコンと座らせることができるスグレモノだぞ。トロバージョン(¥980／SCEI)といっしょに、2月発売なのだ。



★こねこトロのバンク(¥800／東海工芸美術社)や、ストラップ2種(各¥680／リーメント)も好評発売中。お店で探してみよう。

こねこトロとのショートドラマ!? 「ごっこ遊び」はこんなにある!!

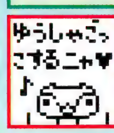
『こねいつ』のもう1つのお楽しみといえば、こねこトロと会話のやりとりで遊ぶことができる「ごっこ遊び」。「お歌」と同じく、こねこトロからの誘いがないと見ることのできないイベントだ。この「ごっこ遊び」も数十種類用意されているので、すべてを見るのは至難の技だぞ。また、プレイヤーが返す言葉の中には、自分で教えたものも多く含まれる。多くのリアクションを楽しみたいなら、普段から多くの言葉を教えておく必要があるぞ。こねこトロとのさまざまな「ごっこ」を楽しもう!

編集部で見つけた「ごっこ遊び」を紹介!!

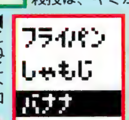
ここでは、数多くの「ごっこ遊び」の中から、ほんの一部を紹介! キミが知っている「ごっこ」はあるかな？

ゆうしゃごっこ

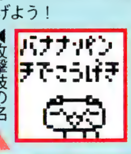
こねこトロが「ゆうしゃ」になる遊び。攻撃する必殺技は、キミが教えてあげよう!



◀こねこトロから遊びの誘いが。乗ってあげよう。



◀攻撃技の名前を選ぶ。キミが教えた言葉も入るぞ。



◀そして攻撃。この結末は？

へ～んしん!



▲こねこトロが、変身もののヒーローになりきる「ごっこ」。正義の味方であるこねこトロに、いろいろなアドバイス(?)をしてあげよう。

なぞなぞ



▲「ごっこ」とは多少異なるが、遊びの一種。こねこトロが出してくるなぞなぞに、答えてあげよう。難問・珍問もたくさん登場する!?

れんそうゲーム



▲なぞなぞと同じく、こねこトロとゲームで遊ぶ。さまざまなヒントから推測して、こねこトロが思っている「答え」を当ててあげるのだ。

まだまだたくさんあるニャ

ここに紹介した以外にも、「パイロットごっこ」や「くじびきごっこ」(特賞や1～3等まである。それぞれにメッセージが変わるぞ)など、多数の「ごっこ遊び」がある。こねこトロと仲良くなって、もっと多くの「ごっこ遊び」を体験しよう!!



ポケットステーション春の新作を追え!!



▲ポケステ同梱の限定版ソフトについては、即日完売の人気だったが……。

この春最大の話題といえば、ついに発売されるプレイステーション2。ほとんどのユーザーやメーカーの関心は、この次世代ハードに集中している。そのため、どうしてもポケットステーションの印象が薄れがちだ。ＰＳ２でも使えることがわかっているものの、まだ具体的なタイトルが発表されていないこともあって、あまり話題にのぼらない。『どこいつ』大ヒットの流れに乗って、次なるヒット作の登場が待たれるのだが…!?　もちろんいずれはＰＳ２の対応ソフトも登場するはずだし、ＰＳで対応のソフトもまだまだ健在だ。そこで今回は、今後発売されるポケステ対応のタイトルをピックアップ!!　最近発売の（あるいは発売中）ものから、ちょっと先のものまでを一気にお伝えするぞ。注目は久々のポケステ専用ＲＰＧ（表組参照）……かな？

カラーリングは増えないの?

２種類のカラーしか発売されていないポケットステーション(限定版除く)。残念ながらまだカラーが増える予定はない。また、PS２のスペックに対応する次なるポケステ（ポケットステーション２？）も期待されるが、現時点では「未定」(SCEI)とのことだ。今後の展開に注目！



▶メモリーカードは10色ものカラーバリエーションがあるのにね。残念。

NEW K-1王者になろう

■エクシング・エンタテイメント■SLG
■３月予定■¥5,800■必要ブロック数：10



ポケステでガンガンバイトする!

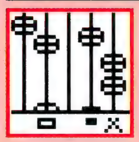
Ｋ－１選手を鍛えて世界最強を目指す、育成ＳＬＧ『Ｋ－１王者になろう』。ポケステがあれば、本編で使う「MP」をアルバイトで稼ぐ、「Ａ－１チャレンジ」というミニゲームが楽しめるぞ。画面上の表示を見て、対応したボタンを素早く押そう。成功すれば、「MP」が大幅にアップ!!　ここで「MP」をガンガン稼いで、本編を有利に進めるのだ!!



◀本編では、200種類以上の技を覚えさせて、最強の王者を目指す。

NEW ポップンミュージック3 アペンドディスク

■コナミ■ETC■発売中
■¥2,800(アペンドディスク)■必要ブロック数：4



ノリノリの22曲が楽しめるミニゲーム!

『２』のアペンドディスクである『ポップン３』。今作でもポケステ対応のミニゲーム『どこでもポップンミュージックVol.２』を収録!!　リズムにあわせて、タイミング良くボタンを押そう。本編でプレイした曲なら、自由にダウンロードして楽しめるぞ。曲数は今回の新曲22曲。なおP.95では、本編の攻略も掲載しているので、そちらもチェック。



◀ポップなキャラのかわいい動きも魅力的！　本編は全48曲が遊べる。

３月～のタイトルチェック!!

ここでは３月以降に発売となるソフトの中で、ポケステ対応のものをピックアップして紹介。気になるのはトンキンハウスの『ブレンド×ブランド』。ポケステがメインのＲＰＧらしいが…。続報を待て！

ポケットステーション対応ソフト

タイトル	発売日	価格	ジャンル	メーカー
スパイロ×スパークス トンでもツアーズ	３月16日	未定	ACT	SCEI
汽車でGO!	３月予定	¥5,800	SLG	タイトー
パチスロ帝王５	３月予定	¥5,800	SLG	メディアエンターテイメント
ラグナキュール・レジェンド	未定	未定	RPG	SME
われら密林探検隊!!	４月20日	¥5,800	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア
RAYCRISIS(レイクライシス)	４月予定	¥5,800	STG	タイトー
賭博黙示録カイジ	５月予定	¥5,800	AVG	講談社
ロックマンDASH2 -エピソード2 大いなる遺産-	春予定	未定	RPG	カプコン
ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉	春予定	未定	RPG	トンキンハウス
PJ's Groove	３月予定	¥4,800	PZG	日本シスコン

告知 DPS＋DPS-D合同読者参加企画!!

Pocketじまん 宇宙一決定戦

『ポケじま』の宇宙一決定戦もしめ切り間近！　なんじゃそりゃ…という方、ちょっと読んでみて!!

読者様の作品を募集します。宇宙一のじまん野郎になろう！

応募方法は以下の通り。①応募作品の入ったメモリーカード、アイデア部門はアイデアをまとめた用紙（書式自由、便箋２枚程度）、②住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・応募部門を書いた用紙（書式自由）、③返送用の封筒（オモテ面に自分の住所を明記し、必要分の切手を貼ったもの）、④店頭応募(※)の場合は、専用応募用紙(お店で配布中)。これらを下のあて先まで送ろう（もちろんしめ切り厳守）。下の１２３の賞品は厳正なる審査の結果、各部門で優秀と認められた各３名に贈られるぞ（１は誌面応募者対象の賞、２は店頭応募者対象の賞、３は両応募者対象）。

Step1 考える！

1. オリジナル部門
2. お題部門
3. アイデア部門

各部門について説明しよう！　１は本格派ユーザーのための部門。テキスト、グラフィックなど、すべて自分で作ったゲームデータで応募しよう。２はテーマに沿った内容を送ってもらう部門。お題は「電撃」だ！　グラフィックやテキストのみの応募でもOKだぞ!!　最後の３は、ゲームデータのアイデア募集。自分ではうまく作れないけど、アイデアなら……という人は、そのアイデアを紙に書いて応募しよう。

Step2 応募する！

1. 誌面応募
2. 店頭応募

今回の宇宙一決定戦には、２種類の応募方法が存在する。応募方法によって賞品が異なるので、応募の前によく吟味してほしい。どちらにするかが決まったら、右の応募方法に従って応募しよう!!

あて先●〒101-8305　(株)メディアワークスDPS&Dポケじま宇宙一決定戦係
しめ切り●2000年2月29日(当日消印有効)

これな豪華な賞品がもらえる!!

1. DPS&D賞 ポリタングッズセット
2. じまん賞 SCEI製ソフト19本
3. シュガー&ロケッツ賞 シュガロケ製全ソフト

※店頭応募者のための用紙は、「宇宙一決定戦」のポスターが貼ってあるお店に置いてあるぞ。近所のお店をチェック！

機動戦士ガンダム総力特集⑤
ジオンの系譜

一年戦争ついに開幕!!

すべてのユーザーに贈る、

誰も知らない自分だけの一年戦争がついに開幕!! すべてのガンダムファンが待ち望んだ『ジオンの系譜』から、序盤の作戦展開を徹底サポート!! ゲームを理解する為の基本攻略から、戦略&戦術指南、そして連邦&ジオンのリプレイ攻略まで、読み応えバッチリの超総力特集!!

作戦指令書①

No.1 基本システムを理解せよ!!

基本的なゲームの流れからメインコマンドの解説まで、初めてこのゲームに触れる人のために基本システムを解説。まずはゲームの基本システムをしっかり理解せよ!!

P170へ



No.2 基本戦略をマスターせよ!!

エリア制が導入されたPS版では、戦略の重要度が大幅にアップ。部隊の配備方法や効率のいい外交政策まで、確実にマスターしておきたい重要な戦略を徹底指南!!

P172へ



No.3 基本戦術を頭に叩き込め!!

本格的な戦術SLGの知識と経験を必要とする『ジオンの系譜』の局地戦。手強いCOMとの戦いを勝ち抜くために、部隊をスムーズに展開させる秘訣を手ほどき!!

P176へ



No.4 ジオン公国で戦いぬけ!!

数に劣り、質に勝るジオン公国軍。その中盤までの展開を、リプレイ方式で紹介。少ない資金と物資をいかにやりくりしながら戦っていくかが重要となる!!

P180へ



No.5 連邦軍を勝利に導け!!

ジオンとは逆に、質に劣りながらも圧倒的な物量を持つ連邦軍。オデッサ作戦までの展開を、リプレイ方式で紹介。序盤の不利を、いかに覆すかに注目!!

P185へ



やがてくる『第2部』の戦いとは？

一年戦争が終わっても、まだ戦いは終わらない。PS版ではその後に完全新作となる「第2部」が待ちうけているのだ。そこでは、エゥーゴやアクシズなど、多くの第3勢力が登場し、一年戦争後（「0083」～「Zガンダム」まで）の戦いが描かれていくことになるのだ。第1部が終わったときの状況により、第2部で登場する敵勢力も変わってくるぞ!!



◀シロッコやハマーンなど、「Zガンダム」のキャラも登場。激戦が展開されていく!!

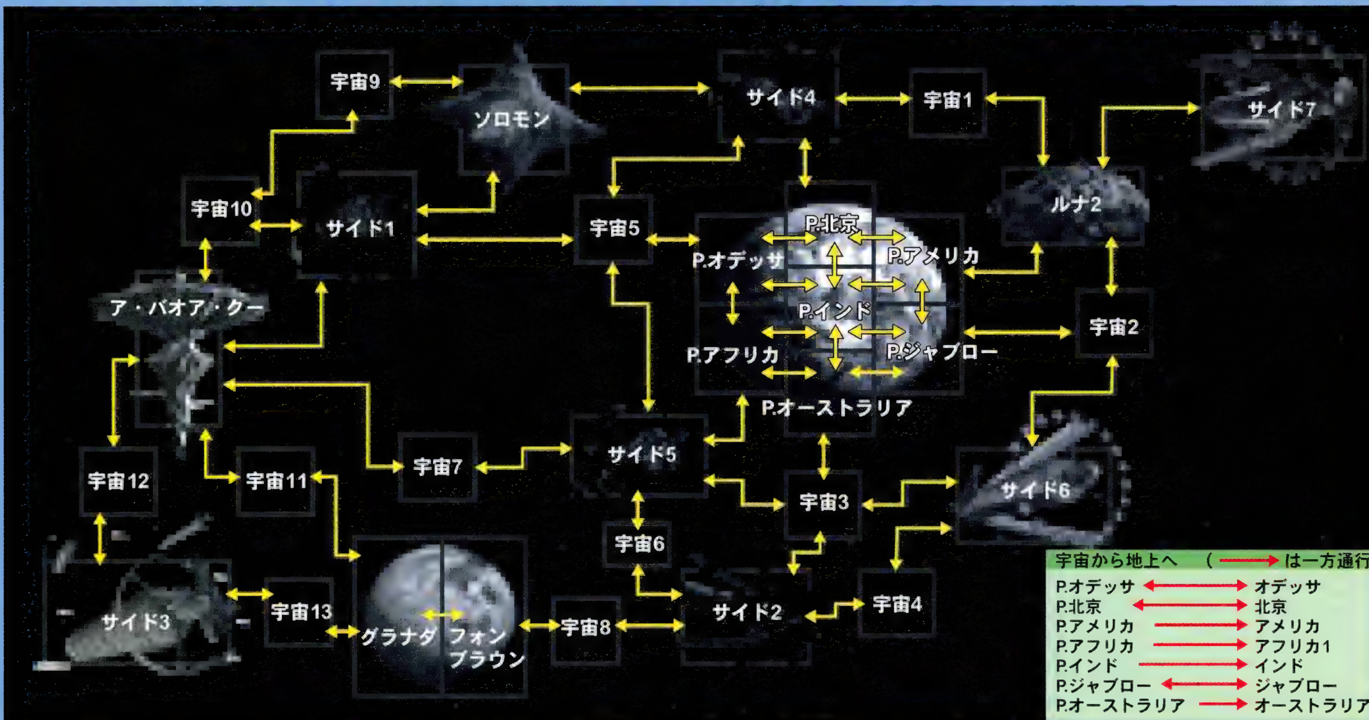


▶複数の第3勢力が登場。なお、史実エンディングや敗北では第2部に行けないので注意。

絶対必見の大攻略

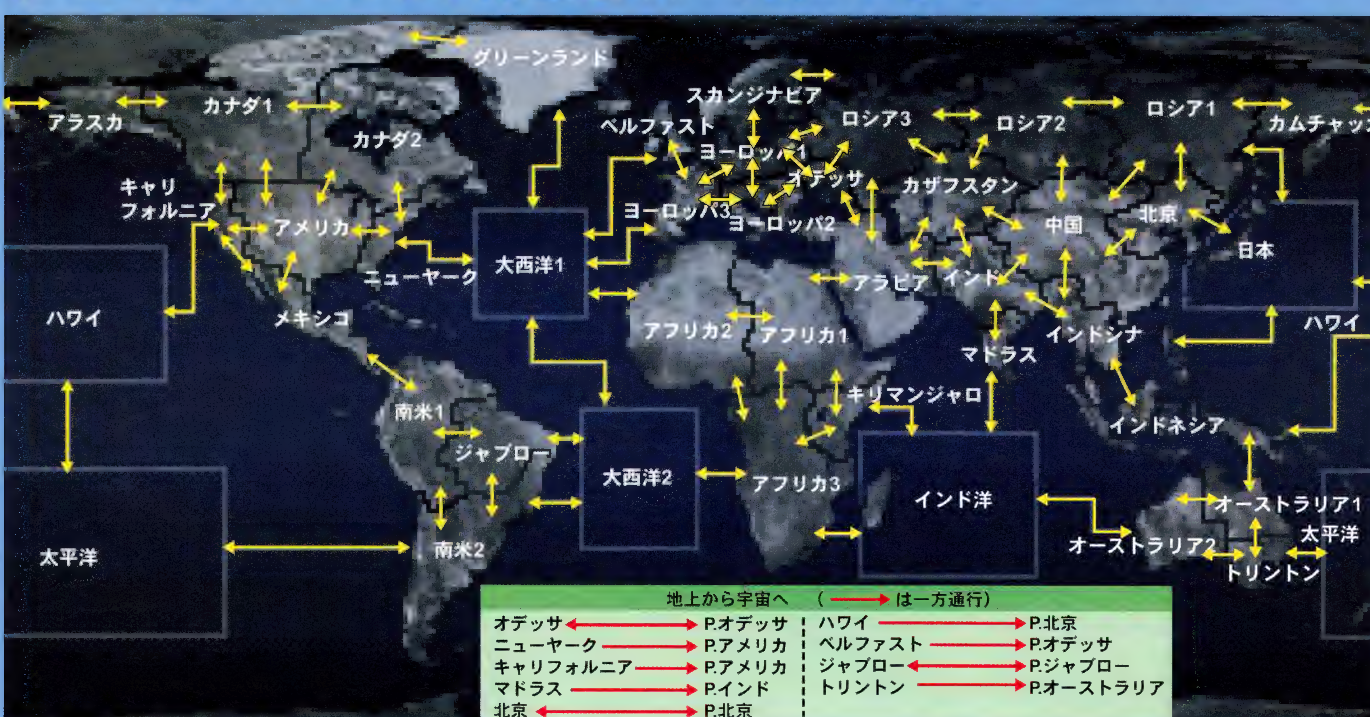
機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜

発売中 SLG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶バンダイ ▶MC（3ブロック）



『ジオンの系譜』作戦マップ

これがエリアごとに区切られた、ＰＳ版の戦略マップだ。エリア同士の繋がりをチェック。



SYSTEM file システムファイル

このゲームの基本的なシステムをわかりやすく解説。特に初心者には必見の内容だ。



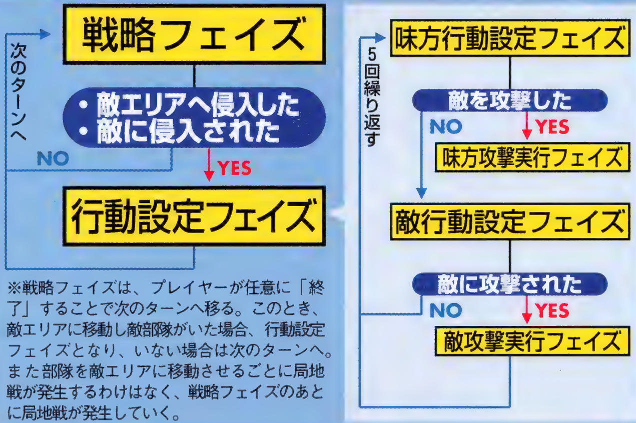
ゲームの流れと基本コマンドを理解しよう!!

「ガンダム」を扱ったキャラクター系のゲームとはいえ、ウォーSLGとしても抜群の完成度を誇る『ジオンの系譜』。それ故に、初心者は最初に何をやっていいのかわからない事態に陥る可能性が高い。そこでここでは、基本的なシステムとコマンドを中心に解説する。基本的なゲームの流れは右の通りで、まずは戦略フェイズで部隊の配備や開発・生産などを行い、準備が整ったら部隊を敵エリアへ進める。するとそのエリアで行動設定フェイズ（局地戦）が発生するので、これに勝利してエリアをゲットしていく。基本的には、これを繰り返して自分のエリアを拡大し、最終的に相手の本拠地を奪えば勝利となるのだ。



◀戦略画面で部隊の配備や開発、外交などを行う。


▶敵エリアに侵攻すると、局地戦が発生する。



※戦略フェイズは、プレイヤーが任意に「終了」することで次のターンへ移る。このとき、敵エリアに移動し敵部隊がいた場合、行動設定フェイズとなり、いない場合は次のターンへ。また部隊を敵エリアに移動させるごとに局地戦が発生するわけはなく、戦略フェイズのあとに局地戦が発生していく。

戦略フェイズ

『ジオンの系譜』では、SS版にエリア制や外交の要素が追加され、戦略面が非常に重要になっている。ここでは、その戦略フェイズで行えるコマンドから、情報や軍事など、特に重要になってくるコマンドを中心に解説していこう。なお、戦略フェイズは「終了」コマンドを選ぶことで次のターンへと移る。



▶戦略を考えずに、まず勝つことはできない。このゲームで一番大事なところだ。

情報 ▶ 情報を制し戦いを勝利に導け

情報コマンドでは、部隊やキャラなどのチェックのほか、諜報部へ予算を投入することで諜報ランクを上げることが可能。諜報ランクが高いと、チェックできる敵側の情報がよりくわしくなるのだ。ただし、諜報ランクはターンごとに少しずつ下がっていくので、最低でも2～3ターンごとに予算を投入しよう。



◀諜報部に予算を投入し、諜報ランクを高くしていこう。

●諜報ランクが高いと……

諜報ランクを高くしておくと、敵の軍事技術や、開発プランを奪ってくる場合がある。奪えるかどうかはランダムなので確実ではないが、連邦軍だけどザクを使いたいなどという人は、なるべく高いランクをキープしておこう。



▶開発プランを奪えば敵の兵器の開発も。

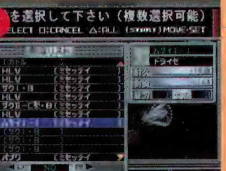
軍事 ▶ 戦略コマンドで最も重要!!

軍事は、自分のエリアそれぞれに対して指令を出すコマンド。指令を出したいエリアを選択すると、移動や人事などのサブコマンドが表示されるので、エリアごとに指令を出していく。とにかくやることが多いが、ここではそのサブコマンドの中でもとくに重要な、部隊、移動、人事などに関して解説していこう。



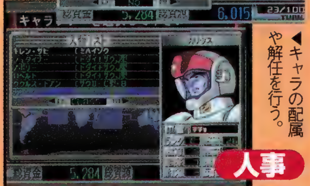
◀戦略フェイズでもっとも重要なコマンドと言える。

部隊


◀部隊の編成や換装を行う。

移動


▶部隊の移動。侵入する場合もこのコマンド。


◀キャラの配属や解任を行う。

人事



◀特別エリアでのみ行える。部隊を生産する。

生産

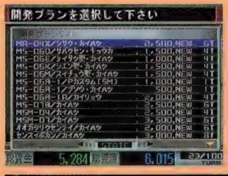
そのほかにも…

軍事コマンドでは、ほかにも不必要な部隊を廃棄する「廃棄」、失った機体数を回復する「補充」などのコマンドを行える。また、特別エリアや地球上空エリアでは、地上から宇宙へ部隊を移動する「打上」や、その逆の「突入」なども行うことができる。

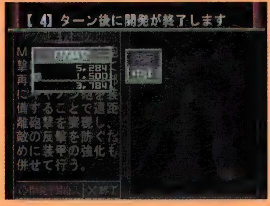


開発 ▶ 新兵器を開発しよう!!

開発部への予算投入と、新兵器の開発を行う。新兵器は、提案された開発プランから開発したいものを選択するだけ。その開発プランは、基本的に技術レベルを上げることで新しいものが提案されてくる。開発にはかなりの資金がかかるので、必要のないユニットは開発しないのもテだ。



◀新兵器の開発には資金とターン数がかかる。



▶追加予算投入で期間を半分にすることも可能。

外交 ▶ 中立勢力との駆け引き

他の勢力や中立勢力と取り引きを行う。実行した取り引き内容により、その勢力との友好度が変化していく。取り引きは、各勢力ごとに1ターンに1回だけ可能で、第1部では援助提案と協力要請の2つが実行できる。中立勢力との友好度が高いと貿易収入が上がるので、できるだけ援助をして、友好度を高めておきたい。ただし、何もしなければ友好度は少しずつ下がるので注意しよう。



▶援助提案で物資か資金を援助すれば、その勢力との友好度が上がる。

特別 ▶ 特別な作戦を発動!!

ゲームでは、進行状況によりさまざまな作戦が提案される。これは、その作戦を実行するコマンド。特に敵の特別エリアへ攻め込むには、ここで攻略作戦を実行する必要がある。この特別プランの提案される順番が決まっているので、いきなり本国を攻めることはできない。なお、攻略作戦以外のプランは、提案されたまま放っておくと消える場合もあるので注意。



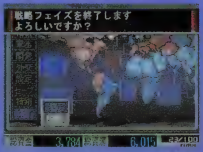
◀プランを実行するには、結構な資金がかかってしまうので注意しよう。

そのほかにも……

戦略フェイズで行えるそのほかのコマンドは、戦闘シーンのON、OFFやサウンドの設定などを行う「設定」、進行状況をセーブする「セーブ」、そして戦略フェイズを終了する「終了」の3つ。これらはゲームのシステム的なコマンドなので、使い方はわかるハズだ。なお、「設定」コマンドの中にある「システムセーブ」では、設定状況しかセーブされないので注意。通常のセーブは「セーブ」で行う。一度システムセーブをしておくと、一度見たムービーシーンは飛ばせるようになるぞ。



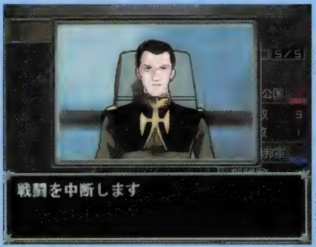
▲システムセーブはけっこう便利。活用しよう。



▲「終了」を実行しないと次のターンには移らない。

行動設定フェイズ

戦略フェイズで敵エリアに侵攻するか、敵に侵攻された場合、戦略フェイズ終了後にこの行動設定フェイズが発生することになる。戦闘の具体的な流れは、移動や攻撃の指示を行う行動設定フェイズと、攻撃の結果を表示する攻撃実行フェイズを、敵味方5回繰り返していく。敵の部隊を全滅させるか、エリア内の全拠点を制圧すれば勝利だ。5回の間に勝負がつかなかった場合、戦いは次の行動設定フェイズにもちこされる。



▶5ターンで決着がつかないと、一度戦闘は中断されてしまう。

●戦術ラインをうまく使って戦おう

行動設定フェイズでのHP回復や物資の補給は、拠点上で行える。また、自軍の勢力下にある戦略ラインでも、物資だけは補給が可能となっている。ただし、戦略ライン上で補給できるのは、自軍の拠点同士を結ぶ線上か、「自分の拠点から線上にいる味方ユニットまで」のみとなっている。部隊の移動は、この戦略ラインに沿って展開していくことが基本となる。なお、線上に敵の部隊が割り込んできた場合、戦略ラインは消滅するので注意。(くわしくはP177)

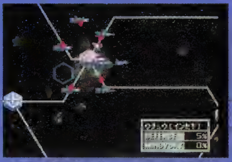
●索敵はかなり重要だ!

行動設定フェイズでの敵部隊は、指揮官機や偵察機が索敵することで、はじめて正体が明らかになる。シルエットで見当はつくが、索敵していないと命中率が大幅に下がるので注意しよう。



ZOCとは?

1マスのヘックスに2部隊以上の味方が隣接すると、そのヘックスにいる敵部隊は移動力が制限されるシステム。これを利用し敵の部隊を足止めすることが重要な戦法になる。



▲弱い部隊でもいいので、隣接させて足止めだ。

スタックとは?

1マスのヘックスに3つの部隊を同時に置けるシステム。攻撃にはスタックした部隊すべてが参加するので、当然1部隊で戦うより強い。常に3部隊で行動することが基本となってくる。



▲スタックでの移動力は1番遅いユニットに合わせられる。

スペシャル座談会 その1

恒例(!?)となった、編集部内だけのスペシャル座談会。今回はスペシャルということで、新企画チャット座談会を敢行……してみたが。

A: おいーっす!! ちゅーワケで、時代はインターネット。今回は新企画としてスペシャルチャット座談会を行う。
B: なんか集まりが悪いよ。
A: いろいろ声をかけておいたからそのうち集まるでしょ。まぁ、今回はスペシャルっつーことで、いつものアルファベットじゃなくてハンドルネームの使用を許可する。ちょっとまってね。

・

ギレン: さて、私がジオン公国総帥、ギレン・ザビである。今回集まってもらったのはほかでもない。
B: げ、そーいう企画なの?
シャア: 認めたくないものだな。自分の、若さ故の過ちというものを。こんばんは、赤い彗星のシャア・アズナブルです。
B: 誰だよ。
アムロ: 赤いモビルスーツ、シャアか!?
レビル: よく見たまえ、アムロくん、あれはガンキャノンだ。
ギレン: シャア専用ガンキャノンか!!
アムロ: 落ちろ、落ちろ、落ちろ〜!!
カイ: オレのガンキャノン返せ〜(笑)。
B: お前、さっきのシャアじゃん。ころころ変えんなよ面倒臭い。
アムロ: なんだ、乗っているのはカイさんじゃないのか。
カイ: 貴様、オレを殺す気だったのか。
アムロ: ボクはあなたのすべてが好きというワケじゃありません。要するにキライです。
カイ: お前のそーいうとこ、好きだぜ。

・

【いきなり迷走をはじめたので一時中断】

・

A: えー、時間もないので、気を取り直して仕切り直し。ハンドルネームも禁止だ。まずはSS版との違いからいってみようか。一応記事ではPS版を基本にしているから、SS版経験者にとっては、「?」な部分がいくつかあるからな。
B: まずエリア制なんだけど、これはもう説明したか。第1部の終了もちと違ってる。前作は圧倒的勝利、完全勝利とか

P173へ続く

戦略file センリャクファイル

戦略は、戦争を有利に進めるための準備をする部分。限られたターンの中でムダなく行動しよう。



まずは効果的な部隊の配置と移動方法を覚えよう!!

戦略においてもっとも重要になるのが、自軍のエリアのどこに、どれだけの部隊を配備するか、そしてどのように侵入（敵エリアへの移動）を行っていくかだ。これは真っ先にマスターするべきことであり、また、ゲームでももっとも采配の振るいがいのある要素となっている。ここではまず、部隊配備の基本と、エリア間における部隊移動の制限を覚えておこう。

●部隊移動には制限がある

部隊の移動は、自軍のエリア同士で結ばれたラインに沿って行われる。エリア同士がつながっていればどこへでも移動できるが、1ターンに3エリア分しか進めないので注意。また、侵入する場合は、隣接したエリアへのみ可能となっている。なお、ラインでつながっていない（隣接していない）エリアへの移動はできないが、大陸にはつながっていないように見えて実はつながっている場合もある。P.169の作戦マップをよく見て、大陸でのつながりを把握しよう。

エリア間の移動

ラインで結ばれたエリアなら自由。ただし1ターンに3エリア分まで。3エリア以上離れた場所を移動先に選ぶと、最短ルートが割り出され、何ターンかかるかが表示される。

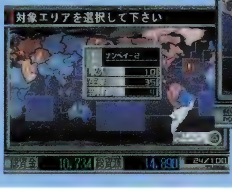
宇宙↔地上の移動

地上→宇宙は各重要拠点から「打上」、逆は地球上空エリアから「突入」で行う。ただし、移動先が敵エリアの場合、大気圏突入（突破）可能な部隊のみだ。

●敵の周りを重点的に!!

部隊配備の基本は、敵エリアに隣接した（侵攻される可能性のある）エリアに部隊を集中させること。隣接エリアにいる敵部隊と同等か、それ以上の数を配備していこう。まわりがすべて自軍のエリアなら、部隊を置く必要はない。

▼敵エリアにいる部隊の数を常に確認する癖をつけよう。





▲大陸間は複雑に隣接しあっているので注意。

宇宙（地上）からの敵にも注意!!

部隊配備でもう1つ気をつけなければならないことは、地上（宇宙）へとつながっているエリア。まわりに敵エリアがないからといって部隊を0にしていると、突然地上（宇宙）から攻め込まれたなんてこともあり得る。宇宙と地上のつながりはP.169で要チェック!!



◀地球上空には少しでも部隊を置いておこう。

敵エリアに移動するときの注意

ここでは、いざ敵のエリアに侵入する場合、気をつけておきたい注意点を解説。

1 敵エリアにいる部隊数をチェック!!

まずは基本として、侵攻するエリアに駐屯する敵部隊の数を確認。これに合わせて、侵攻する部隊の数を決めよう。序盤の場合、こちらがジオン軍なら相手と同程度～やや多め、連邦軍なら相手の2倍～3倍を目安に。なお、諜報ランクが低いと、敵エリアの部隊数が見えないぞ。



◀敵エリアの部隊数はこまめにチェックしていこう。

2 攻めるエリアの隣りもチェック!!

侵攻するエリアに、さらに隣接した敵エリアの状況もチェック。勝負がもつれて次のターンに持ち越された場合、そこから援軍がやってくる可能性があるからだ。侵攻するエリアが敵の特別エリアに隣接している場合、そこで敵部隊が生産されている可能性も考慮に入れること。



◀諜報ランクが高ければ、特別エリアの生産状況も確認できる。

攻めたら敵の数が増えていたのはナゼ？

敵の数が少ないので攻め込んでみたら、なぜか敵の数が増えていたということがよくある。これは、行動設定フェイズに入る前の敵戦略フェイズで、敵が部隊を動かしたからだ。特にこちらから攻め込んだ直後の敵戦略フェイズでは（そのターンの行動設定フェイズが発生する前なので）、敵にとってはまだ攻め込まれてない状況となる。このため、隣接3エリア先までの部隊がやってくる可能性があるのだ。こうした可能性は常に頭に入れておくように。



▲堅実にいくなら、セーブしてターンを進め、移動状況を確認してリセット。

3 地形を考えた部隊を編成!!

侵攻させる部隊は、数さえ多ければ何でもいいワケではない。川に分断されたマップに陸戦部隊だけを送ると、立ち往生してしまう可能性もある。あらかじめマップを確認し、地形と侵入経路をチェックしておこう。また、部隊の攻撃敵性もバランスよく編成しよう。対空攻撃しかできない部隊だけで攻めると、敵に地上部隊がいた場合、永遠に全滅させることはできないぞ。

マップで確認





部隊を編成

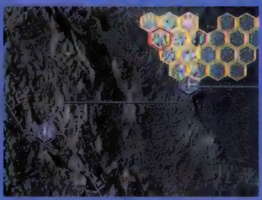
▲マップはいつでも確認できる。攻める前にチェック!!

4 援軍を送る準備を忘れずに!!

侵攻した先で勝負がつかなかった場合、次のターンの戦略フェイズでそのエリアは"交戦中"と表示される。交戦中のエリアに増援を出したい場合は、そこに味方部隊を移動させればOKだ。ただし、侵攻と同じ扱いになるので、隣接したエリアからしか移動できない。このため、長引きそうな場合はあらかじめ隣接エリアに部隊を集め、いつでも増援を送れるようにしておきたい。敵も増援を送ってくる可能性があるので、交戦中にはエリア周辺の敵部隊数にも注意を払うこと。

敵の部隊を止めるには？

敵が次々と増援を送ってくる場合、送られてくるエリアに逆に侵攻してしまうという手もある。増援元のエリアを取りあえず交戦中にしてしまえば、そこから増援がくることはなくなるのだ（※1）。



◀侵攻した部隊はひたすら逃げ回ればよい。

5 自軍の移動ルートを確保する侵攻を!!

エリアを侵攻していくルートも、先のことを考えて選ぼう。あまり一方へとばかり侵攻すると、それだけ敵との隣接エリアが増え、防御が脆くなる。やはり、放射線状に侵攻していくことが基本だ。また、分断されているエリアがあるなら、それをつなげ、スムーズな部隊移動が可能になるように侵攻していくことも大事だ。



◀隣接エリアを減らしつつ、移動ルートを確保していこう。

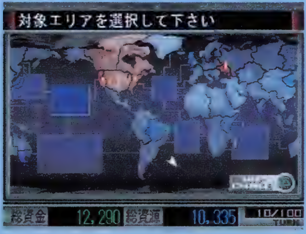
次にどこを攻める!?

［例題（連邦）］



解答 ジャブローとマドラスは一応つながっているが遠い。ここはやはりアフリカ3を攻め、インド洋と太平洋をつないでおきたい。これで、ジャブローからマドラスの部隊移動が楽になる。

［例題（ジオン）］



解答 ニューヤークは大西洋へ、オデッサはヨーロッパへと同時に侵攻していくのがベストだろう。これでオデッサとニューヤークがつながり、部隊の移動が可能になる。

6 その他にも覚えておきたいテクニック

●特別エリアのはけ口を用意

COMは特別エリアを孤立させると延々部隊を増やし続ける。攻略作戦のない間は、隣接エリアをわざと空け、はけ口を用意してやろう。たまに侵攻して全滅させ、すぐに全軍引き上げるのだ。



▲ジオンでのプレイだとルナ2は最後まで攻められない。隣りを空けておこう。

●「生産」と「進入」による増援の注意点

生産中の部隊が残り1ターンで完成するとしても、そのターンでの敵戦略フェイズで侵攻されると、生産中の部隊は配備されない。また、交戦中エリアから「進入」で隣の交戦中エリアに部隊を移した場合、その部隊が到着するのは次のターンとなるので注意。例えば隣接しあったAとBのエリアが交戦中で、Aの行動設定フェイズでBへ進入したとする。その次にBの行動設定フェイズになっても（同じターン内であるため）まだ部隊は到着していないのだ。

●ターンを進めて配置の変化を確認



▲試しに進めるときは戦術を委任しておくといいだろう。

効率よく侵攻していく最大のポイントは、やはりセーブ&リセット。ややズルイ感じはするが、一度セーブしてターンを進め、敵がどのように移動（侵攻）するかを見ておけば、それに対応した部隊の配備を行うことができるぞ。

●「進入」を使った無血開城

局地戦での戦術マップでは、戦略ラインの隣接ポイントから直接隣りのエリアへ移動することができる。通常の使い方は戦術ファイル（P179）を見てもらうとして、ここではそのコマンドを使った重要なテクニックを紹介。戦術マップ中にワールドマップを確認し、隣接エリアの敵部隊数が0だったら、そこへ直接進入。これでそのエリアをゲットできる。あらかじめ攻略作戦を実行していれば、特別エリアの制圧も可能だ。これは、侵攻する前から計画を立て、交戦中にエリアの制圧と、進入による制圧が同時に終了するよう調整すること。敵は、こちらのエリアと隣接していなければ部隊を配備しない。つまり、狙えるのは交戦中エリアと隣接しており、なおかつこちらのエリアとは隣接しあっていない敵のエリアに限られる。これは言い換えると、進入で制圧した時点の行動設定フェイズ中に局地戦を終わらせなければ、進入させた部隊は交戦中エリアを挟んで孤立してしまうことになるワケだ。ちょっと難しいが、これをマスターできれば序盤の展開がかなり楽になるぞ。

行動設定フェイズ中にワールドマップ確認

となりのエリアが「0」なら



エリアをゲット!!　進入!!

スペシャル座談会その2

細かくわかれていたんだけど、今回は第2部の関係で、とにかく本拠地を制圧してしまえば「完全勝利」で統一。ジオンの場合、前作ではジャブローを制圧する方法が2つあったんだよね。PS版でも2つ以上あるけど、どれでも同じ完全勝利になる。

C：で、史実エンディングと、敗北では第2部に行けないワケですね。

B：そう。史実エンディングは連邦にしてもサイド3を制圧できないから。これは勝利のうちに入らない、ということじゃないのかな。

A：まぁ、いずれにせよ楽しみだな。

B：制限ターンもないから、のんびり遊べるしね。

A：そんなところで、実際の戦況報告をしてもらおうか。まずは、我がジオン軍に関してだ。

C：やっぱジオンの主役はザク。序盤は無敵。フライマンタに集中されると辛いけど。

A：うむ。序盤はザクJ型とドダイで十分。2倍の数で攻められてもおつりがくるな。

B：自分もジオンやってて、ザクがどれだけ大切なのかよくわかった。「ザクを3機も落とされただと～」っていうTVでのドズルの憤慨も頷けるね。

A：しかしザクⅠとなるとさすがに辛いだろう。

B：そう、とくに専用機。ランバ・ラル専用ザクⅠなんて、部隊構成が1機だから一瞬で落ちるよ。

C：ザクとは違うのだよ、ザクとは。

D：色が(笑)？

B：しかし陸戦型ガンダムが出てくるとたんに辛くなるんだよなぁ。

C：見せてもらおうか、連邦のモビルスーツとやらの性能を!!　とか言って突っ込んだら。

B：連邦のモビルスーツは化け物か(笑)!!

A：それから、資金と物資の不足もかなりの難題だなジオン軍は。何もかも、貧乏が悪いのだよ。

E：あれ？　マ・クベが送った物資があれば、ジオンはあと10年戦えるんじゃなかったけ（笑）。

B：オデッサの物資生産量は重要だけどあれは言い過ぎだよな。せめて10日と言ってくれ。控えめにな。

E：マクベUzzzzz（注：ウザイ、鬱陶しいの意味）よ。劇場版では目だってないクセになんですか、あの格闘能力の高さは。

C：いや、ジオンでプレイしているとー番ウザイのはレビルだ。あいつバリバリ前線に出てくるじゃねーか。あいつのせいで、まったく拠点が落ちないんだよ。

P175へ続く

(※1)プレイヤーは、交戦中→交戦中の増援も可能。交戦中エリアから、部隊を別の交戦中エリアに「侵入」させればよい。しかしCOMはこれをやってこない（つまり、撤退もしない）。

有効なキャラクターの運用を覚えよう!!

キャラを部隊に配属すると、そのキャラの能力値によって部隊の命中率や攻撃力にボーナスが追加される。どんなに能力が低くても少なからず影響があるので、人材を余らせておくのはもったいない。また、階級が少佐以上になると指揮効果が発生し、指揮範囲内にいる未配属の部隊の能力値も高めてくれるぞ。この指揮範囲については、P179を参照だ。



●友好キャラのヒミツ!?

それぞれのキャラクターには、友好キャラが1～2人設定されている。戦術マップで友好キャラと隣接する（またはスタックする）と、士気が+25されるのだ。これはけっこう大きいので、友好キャラ同士を同じエリアに配属するといい。誰が誰と友好的かは、キャラクターデータ（ジオンP183、連邦P188）を参照しよう。また、原作で因縁のあったキャラ同士が隣接（スタック）すると、会話が発生する場合もある。これは多くのパターンが収録されているので、いろいろ試してみよう。

キャラクターの能力と効果的な配属

ここでは、キャラクターの持つ能力値が具体的にどんな影響を及ぼすのかを解説。これらを理解しておけば、おのずとどんな部隊に配属すればよいのかが見えてくるハズ。なお、キャラのパラメータはランクが上がることで上昇していくぞ。



◀ランクは戦闘を繰り返し、経験値を溜めれば上がる。Eから始まり、最高はS。

ポイントとなるパラメータ

指揮 キャラクターの統率力を表す。部隊の命中率と回避率が上がる。指揮効果にも影響があるのでけっこう重要な能力だ。これが高いキャラは、戦艦などに配属させておきたい。

格闘 キャラの格闘能力を表す。これが高いと、部隊の格闘戦能力が高くなるのだ。グフやギャンなど、接近戦が主体の部隊に配属すれば非常に効果的だ。

魅力 カリスマ性を表す数値。これが高いほど、部隊の士気が高くなる。これも指揮範囲に影響がある。これが高いキャラは、なるべく高い階級にしておきたい。

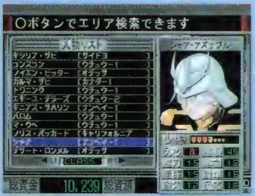
射撃 キャラの射撃能力を表す。高いと部隊の射撃戦能力を高めてくれる。ガンキャノンやガンタンクなど、中～遠距離戦用の支援部隊に配属させたい。

耐久 キャラの耐久力を表す。この数値が高いほど負傷中からの復帰が速い。部隊の耐久力に対して効果があるワケではないので注意。あまり気にしなくてもいい。

反応 キャラの直感力を表す。これが高いと部隊の回避率がアップ。スタックのさいは、反応が高いキャラが配属された部隊を前に出せば後列の安全性が高まる。

●イベントによるキャラクターの死亡について

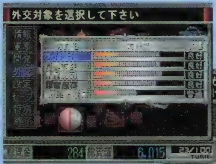
戦闘で倒されたキャラは「負傷中」となり、しばらく配属できないが、死亡するワケではない。しかし、ゲーム中に発生するイベントでは、選択によってキャラが死亡する場合もある。とくにジオン軍では、原作通りに選択していると続々とキャラが戦死してしまうので注意。逆に連邦軍では、原作通りに進めればホワイトベース部隊がジオンのキャラを次々と倒してくれる。



◀シャアはV作戦が始まると、必ず任務中になる。

効果的な外交をしていくには？

他の勢力とさまざまな取り引きを実行する外交。PS版で追加された新要素の1つだが、その真価を発揮するのは第2部に入ってから。第1部では、右の取り引き内容のうち、援助提案と協力要請の2つしか行えない。第1部では、各勢力との友好度を高め、貿易収入を増やすためのものと割り切ろう。



▼頻繁に援助してもらうのは控えよう。友好度が下がってしまう。



▲友好度はターンごとに下がっていく。援助で上げよう。

外交コマンド

休戦申請	一定ターン、休戦を申請。休戦期間中は、互いのエリアに攻めることができない。第2部のみ。
攻撃要請	1つの第3勢力に、別の第3勢力を攻撃するように申請する。第2部のみ。
援助提案	資金、物資などを援助する。何を要求されるかはランダム。友好度が上がる。
協力要請	援助を要請する。何を援助されるかはランダム。実行すると、友好度が下がる。
裏取引	敵軍需産業との友好度が「親密」以上で可能。敵の開発プランを横流ししてもらえる。第2部のみ。

●中立勢力との外交

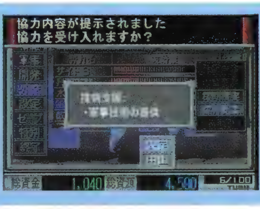
サイド6、月面都市、木星船団の友好度は貿易収入&生産に直結している。友好度はターンごとに少しずつ下がるので、こまめに援助提案を行おう。援助要請では、友好度が高いほどもらえる額も高くなるが、友好度も大きく下がる。使うなら、最低でも友好度を「親密」以上に高めてから。



◀友好度は「良好」から「親密」に保っておこう。

●軍需産業との外交

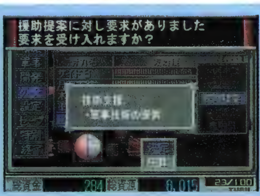
軍需産業との友好度は貿易収入とは関係がないが、援助要請をすると部隊か軍事技術を提供してもらえる。部隊の援助でもらえるのは、自分が現在生産できる部隊の中からランダムで1つ。友好度が高いほどよい部隊をもらえるので、なるべく高めてから援助要請をしよう。



◀軍事技術を提供してもらうと、技術レベルが上がる。

●敵軍需産業との外交

敵軍需産業への援助要請で軍事技術を提供されると、敵性技術レベルが上がりやすくなる。しかし、友好度を高めるまでが大変。こちらからの援助でも軍事技術を要求してくる場合が多く、これを受けると敵の技術レベルが上がるのだ。やり過ぎると自分の首を絞める結果になるので注意。



◀敵軍需産業に援助し過ぎると、敵兵器が強力に!!

中立勢力には手を出すな!!

中立勢力のうち、サイド6と月面都市（フォンブラウン）は宇宙に独自のエリアを持っている。これらのエリアを制圧することも可能で、制圧していれば毎ターン資金と物資を得ることができる。しかし制圧すると友好度が大きく下がるうえ、ターンごとにさらに激減していく。まともに外交をすることはできなくなるので手を出さないように。おまけに、放っておくと敵に制圧されてしまうので、敵から守ってやらなければならない。敵に制圧されている場合には大幅な友好度の低下はないが、敵の収入が増えるのでなるべく早めに侵攻して制圧し返し、すぐに全軍引き上げよう。制圧しても、部隊を置いておかなければ数ターンで中立に戻るのだ。



▲ジオン軍の場合、まずサイド6へ通じる宇宙2のエリアを制圧。連邦のサイド6侵攻を防いでおけば安心。

▼連邦では守りきれない。しばらくは放っておくしかない。中盤以降、宇宙の戦力が整ってから取り戻そう。

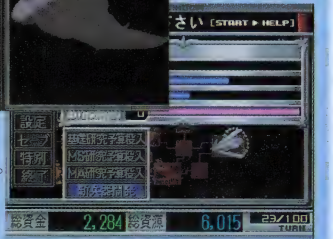


効率のよい開発と生産

新兵器の開発と生産は、効率よく行わないと財政を圧迫させる。現在どんな兵器が必要かを見極め、しっかり選択していこう。開発はモビルスーツ（以下MS）を中心にし、戦艦やバリエーション（ザクキャノンなど）は余裕がある場合に限ろう。なお、開発部への資金投入は、序盤のうちから上げておこう。



◀序盤は専用機も控えたほうがいいかも。ガルマ専用ドップなどはよほど好きな人だけにしよう。



▶開発部への予算投入は、序盤こそ大切。忘れないように、毎ターンの最初に行っておこう。

●技術レベルは平均して上げよう

新兵器の開発プラン提案は基本的に技術レベルが必要となるが、MSとMA両方のレベルが一定以上必要な場合もある。どれか1つに集中するより、同レベルになるよう、全体的に投資していこう。



◀序盤は最大資金を投入し、レベルを上げていこう。

●序盤の中心となるユニットは？

序盤は基本的に地上が主な舞台となるので、地上戦ユニットを中心に生産しよう。生産はやはりMSが中心。戦艦などの大型兵器はできるだけ控えよう。オトリとして安価な兵器もある程度は生産しておきたい。

これをつくれ!!

ジオン 序盤はザクJ型とドダイが中心。MAはアッザムまでで十分。中盤は、グフ系統は飛ばしてドムを中心に。オトリ部隊はコムサイで構成しよう。

連邦 序盤はフライマンタやトリアーエズを中心に物量で。中盤はジムやガンダムが中心。オトリ部隊としては、ボールが生産性が高くてオススメだ。

生産コストの割引き

生産に必要な資金や物資は、同じ部隊を何度も作っていると、割り引きされる場合があるのだ。ただし、その度合いは兵器ごとに異なっており、中には一切割り引きされない兵器もあるので注意。



▲バカ高いガンダムも、何度も作っていればこの安さ!!

意外に重要!? 諜報部への予算投入

諜報部への予算投入はよく忘れがちだが、諜報ランクは毎ターン下がっていくので注意。また、ランクが高いとオイシイことが起こる可能性もある。ここではその諜報ランクによって起こることを紹介。起こる可能性のあるものは、投入画面のパネルで確認できるぞ。



▲投入画面で、何ができるかを確認。

【情報収集能力】
全体的な諜報ランク。E～Sで表される。高いほどよりくわしい敵の情報を見ることができる。最低でもBをキープしよう。

【敵行動察知】
このパネルが光っていると、敵の行動を察知できる。とはいえイベント的なことなので、序盤はまったく気にかける必要はない。

【敵開発技術入手】
このパネルが光っていると、敵の軍事技術を奪取する可能性がある。奪えるかどうかはランダム。奪うと敵性技術レベルの蓄積度が上がる。

【敵開発プラン入手】
このパネルが光っていれば、敵の開発プランを奪ってくる可能性がある。奪えるかどうか、何を奪うかはランダム。

敵から奪った開発プラン

敵から奪った開発プランは、敵性技術レベルが高くないと開発できない。しかしこの敵性技術レベルを上げるには、諜報部が敵軍事技術を奪ってくるか、外交で敵軍需産業に援助してもらうしかない。かなりの資金がかかるので、序盤は敵のプランを開発しようとは考えない方がいいだろう。このため、諜報ランクは常に最高（開発プラン奪取可能）まで高めておく必要はないのだ。



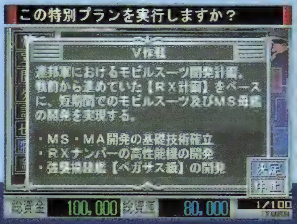
▶敵の開発プランは、序盤は必要ない。奪えても開発できるのは中盤以降になる。

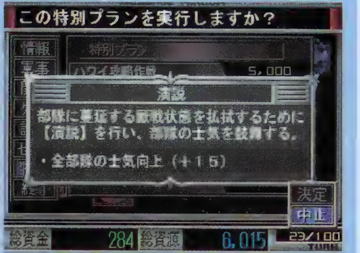
特別作戦の実行タイミングとイベントについて

特別エリアの攻略作戦実行には資金がかかる。いざ特別エリアを攻略しようと思った段階で、資金が足りないということはよく起こるので注意。攻略作戦が提案されたら、まだ準備ができてなくても資金があるうちに発動しておきたい。また、毎ターン1回だけ行える「演説」でも資金がかかる。これは大規模な作戦の前のみに止めよう。なお、「V作戦」などのイベントに関係するプランは、放っておくと消えてしまう場合もあるので注意。

▶演説は部隊の士気を高めるが、費用5000は序盤ではかなり痛い。

▼イベント関係のプランは、できるだけ提案されてすぐに実行していこう。





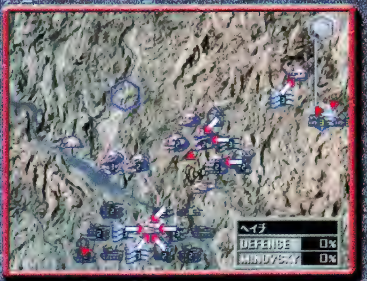
スペシャル座談会その3

B：倒しても倒しても出てくるし。こっちはギレンやられるとゲームオーバーなのに。怖くて前線なんかに出せるわけがない。って、連邦でプレイしていたら同じ理由でレビル出せないだろうけど。
C：それ以外は全然怖くないなぁ。ライラとかヤザンも思ったほど強くないし。
A：我がジオンは人材が豊富だからな。喜ばしいことだ。
B：あんた、さっきからギレンが抜けきれてないぞ（笑）。
E：連邦側からいえば、とりあえずエギーユ・デラーズを何とかしろよ。あいつギレンより遥かに強いんじゃないの。表示されてる能力値の3倍はあるとか。
C：シャア専用デラーズ(笑)。
B：取り合えずオススメのキャラはとなると、ジオンでは……。
A：MS乗りならシン・マツナガ、ジョニー・ライデン、ガトー、シーマあたりだろうな。シャアの小僧はV作戦中にはいなくなるし、ランバ・ラルや黒い三連星は死ぬ可能性がある。アポリー、ロベルトは中堅として悪くないが、第2部でゴニョゴニョ。クソ、ランクSまで育ててやった恩を忘れおってからに。
B：そんな先の話は置いといて、戦艦というか、宇宙はデラーズ1人置いとけば十分だね。あとは速攻で地上に降ろしたほうがいい。シャアとかも、いる間はコキ使ったほうがいい。
A：キシリアの扱いは難しい。いろいろ腹に抱えてるものがあるようで。
B：ジオンは、開発生産をしていく順番も難しくなってるね。
C：とりあえず、ザクの次はドムまで待つのがセオリー。これはSS版と同じだな。グフ系統を開発している余裕は、多分ない。どれもこれもみんな貧乏が悪いんじゃよ。
B：それはもういいって。
A：ザクタンクとか、そのへんのバリエーションは完全に趣味だな。よほど好きじゃないとね。
B：連邦のモビルスーツに対して、グフでは辛いかな。でもドムがあればガンダムも怖くない。あとドムの次はセオリーではゲルググだけど、ギャンという選択もあるね。バリエーション増えてるし。これもPS版の売りの1つだけど、ゲルググにしたほうがいいと思うなぁ。
E：ギャンのよさをわからないとは。あれは、いいものだぁぁ～。
B：ギャンマニア(笑)は意外と多いからね。好きなら迷わずギャンを選ぶだろうけど。
C：デザートザクとかマリンザクは役に立つのかね。
B：一応、局地戦用モビルスーツは、適

P177へ続く

戦術file センジュツファイル

最良な戦術は、不利な戦局を有利な展開に変えられる。ここではそんなテクの数々を伝授！



行動設定フェイズ（戦闘）の発生と基本的な流れ

敵エリアに侵入したり、敵に侵入されたりすると、戦略フェイズ終了後に行動設定フェイズへと移行する。このフェイズの具体的な流れは左に紹介したとおりで、自軍と敵軍が〝行動設定〟と〝攻撃〟を交互に実行していくことになる。戦闘は行動設定時に指示しておくことで、攻撃時にまとめて実行されるぞ。敵エリアに侵入して戦いに勝利すると、そのエリアは自軍のものとなるのだ。



◀積極的に勢力を広げよう。

勝敗の条件

	攻めた場合	攻められた場合
勝利	●敵部隊の全滅 ●全拠点を制圧	●敵部隊の全滅
敗北	●自軍部隊が全滅	●自軍部隊の全滅 ●全拠点を制圧される

行動設定フェイズの流れ

自軍の行動設定（移動、攻撃設定など） ▶ 攻撃実行フェイズ ▶ 敵軍の行動設定（移動、攻撃設定など） ▶ 攻撃実行フェイズ

繰り返す

行動を5回ずつ終了すると…… 自軍と敵軍が行動設定と攻撃を5回ずつ行った時点で勝負がつかないと、その戦いは次のターンに持ち越される。ちなみに1回の行動設定フェイズで勝負がつくことは少ない。



▲行動設定時に攻撃を指示しておかないと、当然のことながら攻撃は実行されない。そのまま相手側の行動設定になる。

攻撃までの手順と必勝法

ここでは行動設定フェイズの進め方や覚えておきたい重要ポイント、さらに戦闘の必勝法などを順を追って細かく解説していこう。

1 〝エリアマップ〟を開いて敵の位置などを確認！

行動設定フェイズになったらまずはスタートボタンを押し、全体メニューの中の〝エリアマップ〟を表示すること。これにより自軍と敵軍の配置場所、敵援軍の有無など、戦闘前に確認しておきたい情報をまとめて参照できる。敵エリアに攻め込んだ場合、別のエリアから敵の援軍がきていることもあるのだ。見落すと損害が大きくなるので欠かさずチェックしよう。





▲▶行動設定フェイズに入った直後に開くこと。前のターンから持ち越された戦闘の場合でも同様。敵の援軍をいち早く察知できるぞ。

2 スタックを利用して部隊をまとめる

フェイズのスタート時に別の部隊とスタック（くわしくは下記参照）されていることがある。基本的に同じ部隊同士でまとめたほうが戦いやすいので、1回目の行動のときに編成し直そう。それが面倒なら、戦略フェイズの軍事コマンド内の「部隊」を使い、同じ部隊を艦船などに搭載して出撃させよう。

同じ場所に移動して決定！





◀最高3部隊までスタック可能。別の部隊と同じヘックスに移動して決定しよう。

スタックの重要性について

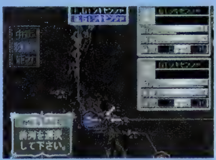
大型兵器（艦船、MA、陸戦艇など）を除く部隊は、同じヘックス内に最大3部隊まで配備することができる。これがスタックだ。部隊をスタックすると、移動や戦闘などの指示を一括して行うことができるぞ。スタックはMS＋戦闘機＋戦車など、種類の異なる部隊同士でもOK。ただし移動する際には、移動力の一番低い部隊に合わせられるので要注意。スタックする部隊は、同じ種類の部隊だけで構成するのがベスト。そのほうが運用しやすくなるぞ。



◀スタック時でも移動や索敵などのコマンドは個別に実行できる。

3 隊列を変更する場合は…

部隊のスタックが終了したら、続いて隊列の変更だ。3つの部隊をスタックしている場合、画面に表示される部隊表の一番上が先頭になる。戦いでは先頭の部隊がもっともダメージを受けやすくなっているので、部隊内の機体数が減少していたり、ダメージを受けている部隊は3番目に回すのがセオリーだ。こうしておけば部隊の全滅を免れることができるぞ。戦闘を指示する前に隊列をしっかり確認しておこう。



▲隊列の変更は移動後でも実行できる。活用していこう。



先頭の部隊はダメージを受けやすい

◀瀕死の部隊を先頭に置くとアッサリ全滅してしまう。生産コストの高い部隊は全滅させてしまうと大損！　できるだけ避けたいところだ。

●パイロットを配属した部隊の扱い方

3部隊のスタックでキャラを配属した部隊が1つだけ……そんなとき、キャラを配属した部隊をどの位置に置くかがポイントになる。先頭に置いて敵の攻撃を回避してもらうか、それとも全滅を恐れて温存するか、難しいところだが、やはり先頭に置くのが良さそうだ。

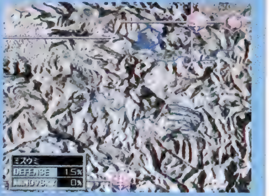


▲キャラの能力しだいだが、先頭に置いておけば、各部隊が受けるダメージは軽減するぞ。

4 効率の良い移動方法

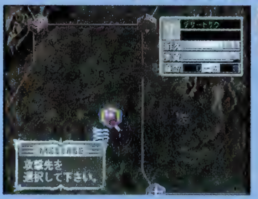
敵エリアに侵入したときでも、敵に侵入されたときでも基本は同じ。まず移動する前に目的地までの地形をチェックするのが先決だ。例えば途中に川などがあった場合、水の適性（右を参照）がないと渡ることができない部隊もいる。また敵の動きを見極めるのも大事！ なぜなら密集して行動している大部隊に戦いを挑むより、単体の敵を攻撃したほうが断然有利だからだ。ただ航空機や飛行可能部隊（ドダイなど）は地形の影響を受けない。それらの部隊をどう運用するかが戦いのカギとなるだろう。

地形を把握



▶地上部隊は山岳地帯での移動力が大幅にダウンする。そこを移動するときは輸送機などに搭載して運ぶこと。

敵の動きに注目



◀敵の行動パターンは、自軍の部隊数によって大きく異なる。各個撃破を目的に自軍部隊を動かしていこう。

●部隊の適性を確認

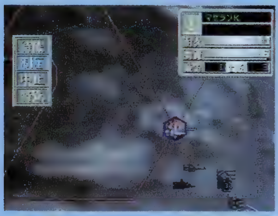
各部隊にはそれぞれ地形適性が設定されていて、それ以外の地形では運用できないようになっている。地形は宇、空、水、寒、森、山、砂、陸の8種類。適性は各部隊の兵器能力データで参照できる。データの分類表示が〝白〟なら得意、〝灰色〟なら苦手、未記入の地形は適性なしとなっているので、新兵器が開発されたら真っ先にチェックしておくのがいいだろう。



◀複数の地形適性を持っている部隊は扱いやすいのだ。

5 フィールド内の敵拠点を制圧

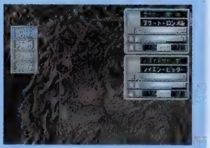
拠点とは各エリアに複数点在する基地のこと。この場所は防御効果が非常に高く、それに自軍の拠点なら補給も受けられるようになっている（例外あり。くわしくは下記参照）。だがそれは敵も同じこと。補給を断たない限り、拠点に居座っている敵をいくら攻撃してもムダなのだ。拠点を地道におさえていくのが制圧の近道だ。



▲敵拠点のヘックスに移動し〝制圧〟を実行すれば制圧することができる。

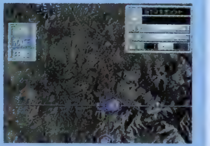
ジオン軍の場合

序盤の地上ではザクで制圧可能。ドダイに乗っている場合は拠点に移動し「分離」を選択。そうするとザクは拠点の上、ドダイは拠点の横に移動して制圧完了となる。



連邦軍の場合

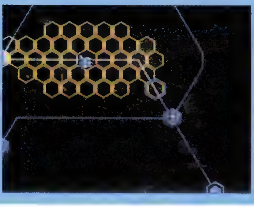
序盤の地上で制圧が可能なのは61式戦車のみ。移動力が低いため山岳地帯などを移動させるのは効率が悪い。ミデア輸送機で運びながら制圧していくのが手堅い方法となる。



6 拠点と拠点とをつなぐ戦略ラインを確保

戦略ラインとは拠点と拠点をつなぐ線のこと。いうなれば、そのエリアの〝生命線〟といったところで、そこでは補給が受けられたり、部隊の移動力が2倍になるなど、守備側にとって非常に有利なようにできている。それを分断することができれば、敵エリアの防御能力を大幅にダウンさせることができるぞ。戦略ラインを分断するには敵拠点を制圧する方法と、戦略ライン上に自軍の部隊を移動させる方法の2つがある。逆に敵の戦略ラインを奪うことも可能（下記参照）。戦略ラインのつながりをよく考えて拠点を制圧し、補給を断ちつつ敵を締め上げていこう。

移動力は2倍



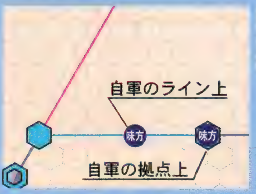
◀自勢力の色の戦略ライン上では移動力が2倍になる。

●拠点と戦略ラインで補給ができる

移動や攻撃を繰り返していると各部隊の物資（行動に必要なエネルギー）が減少する。コレがゼロになると攻撃ができなくなるほか、1ヘックスだけしか移動できなくなってしまうのだ。そうなる前に物資の補給を実行しよう。敵エリアに侵入した場合、隣り合った拠点を両方とも制圧すると、そのあいだの戦略ラインが自勢力の色に変わる。また自軍の拠点と自軍の部隊でつながれた戦略ラインも同様。補給はこれらの拠点や戦略ライン上で受けられるのだ。下には補給が受けられる場合と受けられない場合の違いと、回復項目についてまとめてある。これを参照し、手堅く補給を受けていこう。

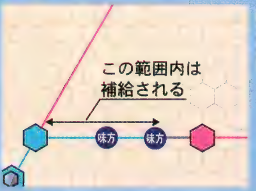
補給が受けられる

拠点と、接続ポイントをつなぐライン上



◀エリアの接続ポイントと拠点1つ、または2つの拠点を制圧している場合。

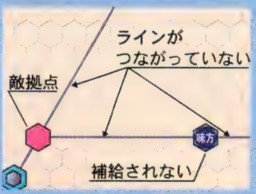
部隊と、接続ポイントをつなぐライン上



◀拠点1つと部隊でつないだ場合、拠点とライン上で補給が受けられる。

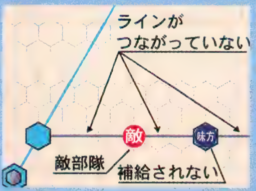
補給が受けられない

ラインが途切れている

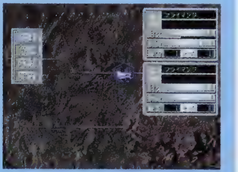


◀ポツンとたった1つだけ拠点を制圧してもダメ。ラインをつなげよう。

敵がラインを分断している



◀敵に割り込まれるとラインは分断されてしまう。補給はストップされるぞ。



▲拠点上、または戦略ライン上に部隊を置きターンを終了すると、物資や耐久力を回復させることができる。部隊内の機体数が減少していると、ゲージは最大まで回復しないので要注意。

回復項目	
拠点上	耐久力、物資、疲労度
ライン上	物資、疲労度

スペシャル座談会その4

応していればかなりの効果はある。けど、しょせん局地戦用だから。ほかのエリアで使いまわせないからなぁ。

A：少なくとも、ザクマリン作るくらいならゴッグまで待った方がいい。

B：今回は大陸エリアでも川があったりするから、水陸両用モビルスーツはあると便利だけど。

A：専用モビルスーツに関しては？

B：シャア専用のザクⅡS型は絶対あるといい。序盤の救世主。シャアが乗ればの話だけど。

C：なんせ、通常の3倍だからな(笑)。

B：3倍どころの騒ぎじゃないよ(笑)。とくに移動力は、能力値上ではほとんど同じだけど、3倍以上移動できる。ほかは……グフやドムなら作っていいかな。シン・マツナガとジョニー・ライデン専用ザクはF型なので、作る必要はないかと。過信してるとサクっと落ちるよ。ていうかむしろ、普通のJ型に乗せた方がマシ。

A：ジオンに関してはそんなところかな。あ、MAに関してはどう？

C：ひとまずアッザムがあれば序盤は十分。SS版でも強かったけど、今回もなかなか頼りになる。

B：それ以外はいらないね。アッザムできたらしばらくMA技術投資は中断してもいい。今回は第2部もあるんで、中断したままというワケにはいかないけど。

・

A：うむ。えー、では次は連邦の戦況報告をいってみよう。

D：えー、連邦でのプレイを総括すると、とりあえず連邦はモビルスーツができるまでの辛抱。それまでは、血を吐きながらザクと戦うしかない。資金と物資は有り余っているから、庶民の血税を湯水のように使って、物量作戦で行くしかない。トリアーエズに取り合えず学徒動員兵（注：そんなキャラはいません）を乗せて、特攻、特攻、また特攻。地球のために行ってこ～い（注：あくまでもフィクションです）。

B：連邦は序盤しかやってないけど、陸戦型ガンダムが生産できるようになったら楽になるね。

E：みてろよ、ザクめ～(笑)。

B：今回、生産制限がないからガンダムいくらでも作れるんだよね。中盤、ジムとボールだらけになるし。

D：宇宙は取り合えずボール作っとけ、みたいな。そこでも物量戦。

E：しかしそれ以上の伸びがない。ガンダム以上は、それこそ第2部での話。

D：連邦は地上を押さえちゃえば、あとは力押しだけど、まともなパイロットがいないのがとにかく辛い。物資はあって

P179へ続く

7 索敵を実行して敵部隊を確認！

移動して敵部隊に接近したら「索敵」を実行。これによって敵部隊の正体が判明するほか、攻撃時の命中率がアップするようになっているのだ。攻撃するときは絶対に索敵を行ってから仕掛けること。索敵の可否や、索敵範囲の広さは部隊によって異なる。また索敵を実行するには多少の物資が必要になるため、物資がゼロだと索敵はできない。そのほか索敵は失敗することもあるので、そのときは別の部隊で再度実行しよう。



▲移動力があり、索敵が可能な部隊を敵中に突っ込ませる。その部隊は全滅必至だが、索敵が成功すればしめたもの。それくらい索敵は重要なのだ。

命中率がダウン

▼索敵しないと、どの程度ダメージを与えたのか、誰の部隊なのかというデータも不明。

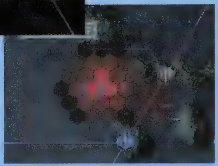


●ミノフスキー粒子が影響

艦船などの大型部隊は、「散布」コマンドで周囲にミノフスキー粒子を散布することができる。こうしておくと敵から索敵されにくくなり、敵の攻撃の命中率がダウン！　その部隊の生存率が大幅に上昇するぞ。戦闘中に艦船を失うと大きな痛手となるので、散布は毎回実行していくように。



◀移動したあとに実行すること。敵の行動設定フェイズに備えるのだ。

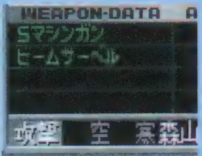


▶濃度は徐々に薄くなっていく。◎ボタンを押して確認してみよう！

8 攻撃目標を設定する

移動と索敵が終了したら、いよいよ攻撃目標の指示だ。自軍と敵軍の部隊が隣接（遠距離攻撃が可能なら、その射程距離まで接近）すると攻撃コマンドが表示される。そこで攻撃目標にカーソルを合わせて決定すればOKだ。ただし指示したその場で攻撃が行われるわけではない。行動設定フェイズでは攻撃目標を指示するだけ！　また攻撃適性（右を参照）がないと攻撃はできないので要注意。攻撃を指示して行動設定フェイズを終えると攻撃実行フェイズに移行し、指示した部隊が攻撃を行う。

●各部隊の攻撃適性を把握



▲"白"は得意。"灰色"は苦手。未記入は不可能。

どのタイプの敵に対して攻撃できるか？　というのを表したのが攻撃適性だ。各部隊の兵器性能データで確認できるぞ。データの見方は地形適性と同様。攻撃適性がないと、そのタイプの敵に攻撃できないので、こちらも要確認だ！



◀適性がないと攻撃コマンドは表示されないのだ。

●攻撃の方法は 2 種類ある

敵部隊に隣接して攻撃

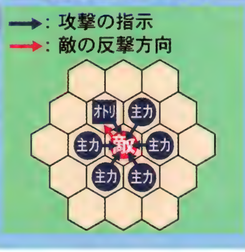
格闘

敵部隊を攻撃する場合、隣接するか、遠距離から砲撃するかの2つの方法を使用していくことになる。隣接攻撃を行う場合は敵の武装にも注目。武装の中に格闘が可能な攻撃があると反撃で大ダメージを受けるぞ。



◀もともと白兵戦用として開発されたMS。だから格闘の攻撃力は高い。反撃で全滅させられることも…。

攻撃テクニック　オトリを使って反撃を回避

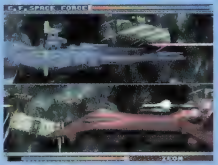


複数の部隊で敵に隣接攻撃を仕掛ける場合、COMは耐久力の低い（または数が少ない）部隊に対し反撃を行うことが多い。この習性を利用し、高価な主力部隊のほかに安価な部隊をオトリとして混ぜて攻撃する。こうすると敵の反撃がオトリに向けられるため、主力部隊の被害はゼロになるのだ。オトリはほぼ全滅するが、結果的にはこの戦法のほうが消耗は少なくなる。戦闘全般で活用できるぞ。

1ヘックス以上空けて攻撃

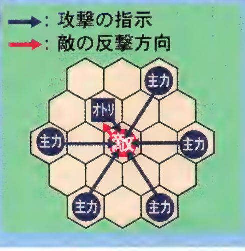
遠距離攻撃

艦船は遠距離攻撃が得意だが隣接攻撃に対しては非常にもろい。そのため艦船で戦う場合は常に遠距離から狙うのが常套手段となる。ただし敵艦船との戦闘では注意が必要！　なぜなら敵も遠距離攻撃が得意だからだ。さてその対策は……。



◀まともに撃ち合っていては消耗するだけ。やはりオトリを使おう。

攻撃テクニック　MS部隊を隣接させる



艦船同士の砲撃戦でも、オトリを使うという点では隣接攻撃と同じ。ただ艦船は移動力が非常に高いため、動きを封じる前に自軍がピンチになりやすい。動きを封じるためには下で解説するZOCを活用しよう。艦船は隣接攻撃に対してもろく、しかもたとえ反撃されても致命的なダメージを受けることは少ない。オトリには格闘が可能なMSが適任。近、遠2種類の攻撃をしかけよう。

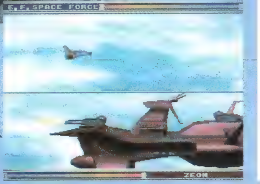
●行動設定を終了する前に

自軍の行動設定フェイズを終了する前に敵の周囲にもオトリを配置しておくこと。こうすれば、主力部隊に敵の攻撃が向けられる可能性が低くなるぞ。特に敵艦船を相手にしている場合にはオトリが重要となる。

さらにオトリをばら撒く



◀敵の行動設定フェイズになったとき、敵部隊はどう動くか？　それを予想し、その周囲にオトリを配置する。



▶敵がオトリを攻撃してくれればもうけもの！　主力部隊はノーダメージなので、俄然有利に戦えるようになる。

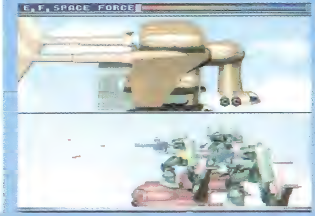
●敵に攻撃されたら!!

敵の攻撃実行フェイズで攻撃を仕掛けられた場合、自軍部隊にその敵を攻撃できる適性があると、反撃か防御の選択が可能になる。ここでは、敵部隊を確実に倒せる場合以外は防御を選択すること。むやみに反撃を実行すると思わぬ痛手を受けることになるぞ。それに敵の攻撃に耐えれば、生き残る可能性も出てくるというものだ。



◀反撃するか、防御するか、行動の選択が可能になる。

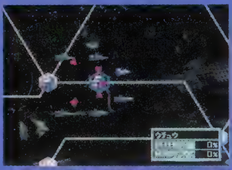
防御でこらえろ!!



◀反撃しても勝ち目がないときは防御を選択！　全滅しなければ反撃のチャンスはあるのだ。

ZOCの活用法

ZOCとは各部隊が支配する地域のこと。2つ以上の部隊の間にあるヘックスにZOCが発生し、そこに敵部隊が入り込むと移動力が大幅に低下するようになっているのだ。ZOCの具体的な利用法の1つ目は、移動力の高い敵部隊の足止め。敵部隊の周囲を取り囲んでしまえば移動を制限できるので、思わぬ急襲を受けずにすむぞ。2つ目は瀕死の主力部隊の保護。戦闘によって傷ついた主力部隊を後方に回し、敵部隊とのあいだに自軍部隊を移動させるのだ。こうすればトドメを刺されずに戦線から脱出できる。戦闘機など安価で移動力の高い部隊を大量生産し、ZOCを張り巡らせて戦いを有利に進めていこう。



▲敵を包囲して移動を制限。攻撃を誘って物資を消耗させるのだ。



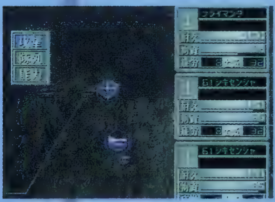
▶敵艦船の移動を封じるのにもZOCが役立つ。

9 そのほか覚えておきたいポイントをピックアップ

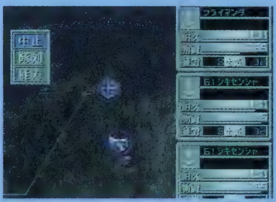
奥深いシステムで構成されている"行動設定フェイズ"には、まだまだ重要ポイントがドッサリ！　その中からここでは前ページまでに紹介できなかったコマンドのほか、それらの効率よい活用方法について解説していくぞ。覚えておけば役立つような場面も多々あるので、それぞれしっかりとチェックしておくように！

●コマンドのキャンセル

移動せずその場に待機した場合、移動後に攻撃を指示しないで待機した場合、攻撃目標を間違って指示してしまった場合は「中止」のコマンドを使って行動をキャンセルすることができる。慌てずに行動を再入力しよう。また移動後に「待機」を選択したあとでも「特殊」や「隊列」のコマンドは実行できる。待機したあとに、次の行動で敵部隊に接触することがわかった場合でも安心だろう。気付かないと損をしてしまう場面もあるので、それぞれ頭に入れておこう。



▲敵部隊の攻撃に対する備えを万全にして行動設定フェイズを終了せよ。



▲「中止」のコマンドが表示されていたら、行動のキャンセルができる。とっても親切設計なのだ。

●「搭載」・「発進」コマンド

艦船などの大型兵器以外（MS、航空機、61式戦車など）は搭載能力を持つミデア輸送機、潜水艦、ガウ攻撃空母などで運ぶことができる。搭載された部隊を発進させるときは、必ず搭載能力を持つ部隊を移動させる前に実行すること。移動後だと「発進」コマンドは使えなくなってしまうぞ。逆に「搭載」は移動後でも実行することができる。



耐久力・疲労度物資が回復

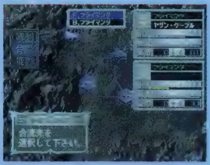


▶搭載していると敵に狙われやすいので注意して行動せよ。

▲部隊を搭載した状態で行動設定フェイズを終了すると、次のフェイズまでに耐久力、物資、疲労度が回復する。搭載能力を持つ部隊を上手に運用して、撃破されないようにしよう。

●「合流」はよく考えてから実行

スタック内に同じタイプの部隊がいて、その機体数が減少していた場合、「合流」コマンドを使って2つの部隊を1つにまとめることができる。ただしその部隊の最大機体数が5機なら「3＋2」、「4＋1」の合流だけが可能となり、決められた最大機体数をオーバーすることはできない。また機体数は戦略フェイズ時の軍事コマンド内の「補充」を使えば不足分を補充することができる。補充した方が安く済むので合流は控えめに！



◀「合流」すると単純に1部隊減ってしまう。

戦略フェイズで補充



▲「補充」をすれば部隊数を減らさず、不足した機体数を補えるのだ。

●指揮範囲の利点

戦いで経験を積みキャラの階級が少佐以上になると指揮効果が発生する。指揮効果は範囲内のキャラが未配属の部隊に影響を与え、それらの部隊の指揮、格闘攻撃力、命中率、回避率などの能力値を上げる。キャラの魅力や指揮の能力が高いほど効果は大きいぞ。ただ複数の指揮範囲が重なった場合、階級が高いキャラの範囲が優先される。そのため能力が高くても階級が低いと指揮効果は発揮されないのだ。能力の低い上級士官は無用だぞ。





▲▶悪い見本が連邦軍の大将ゴップ。階級が高いため影響力と範囲は最高。だが能力値が低いためキャラ未配属部隊に与える影響はゼロに等しい。使う価値なしなので配属しないように！

●「進入」・「退却」の利用法



▲敵エリアに攻め込んだ場合は、接続ポイントから行動がスタートする。

フィールドの隅には戦略ラインが途切れている場所があるはず。そこは接続ポイントで隣接するエリアとのつながりを表したものだ。接続ポイントの周囲に移動すると、ポイントが自勢力の色なら「退却」。敵勢力の色なら「進入」のコマンドが実行できる。劣性になったときに退却したり、行動設定フェイズ中に敵エリアに侵入することも可能だぞ。



▶「進入」を使用すれば無傷で敵エリアを奪うことも可能！

●不安なときは「委任」を使おう

敵の駐留部隊を上回る部隊数は揃えたけど、はたして攻め込んで良いものかどうか…。そんな不安にかられたら、戦略フェイズの設定コマンド内にある「委任」をONにして攻め込んでみよう。委任とは行動設定フェイズの操作をCOMに任せてしまうもの。これを利用して戦況を判断し、劣勢だったらリセット。優勢なら委任をOFFにして次の行動設定フェイズは自分で操作！　そういったプレイも可能なのだ。



◀戦略フェイズで「委任」をONにしておこう。



▲COMは無駄な動きをせず、最速で手近な拠点から制圧していく。戦法的にも参考になるので1度は委任を実行してみよう。

スペシャル座談会その5

も連邦に兵なし(笑)。

E：とにかく怖いのはあのハゲ（注：エギーユ・デラーズのことらしい）だよ。

D：まったくだ。見よ、あれこそハゲのパワーだ。

E：ハゲのパワー、恐るべし!!

B：ハゲは関係ないと思う。

D：イベント関係では、いつホワイトベースモードをオフにするかだな。

B：オンのままだと、ジオンのキャラを続々と殺してくれるけど。適当なところで解散させたほうがいいかな。

D：そしてアムロをガンタンクに乗せると（笑）。

C：ボクが一番ガンダムをうまく操縦できるのに（笑）。

D：ハヤトはなんかむかつくのでトリアーエズで特攻(笑)。

B：偏ってるなぁ。

D：あと、フラウとセイラさんは当然ガンダム。あとは適当。そのうちどこに配属したか忘れてしまう(笑)。

E：以上、悪い配属の例でした(笑)。

D：連邦って、キャラの配属あまり考えないよね。

B：少ないからこそ考えるものでは？

C：連邦は女子が多くていいなぁ。

D：ジオンのほうが多いだろう。

A：長い目で見ると全然。連邦は、のちに『Z』関係のキャラが増えるじゃん。

D：ま、確かに連邦は第2部に入ると俄然おもしろくなる。早い話、それまでの辛抱なんだよね。第1部での辛さはジオンの倍だが。

B：アムロがいると面倒だよね。いろんなキャラとの会話パターン持ってるから。

D：しかも毎ターン同じ人に同じ挨拶してるし。お前は健忘症か(笑)。

・

A：えーと、それでは次に、実際に第2部をプレイしてなんだけど。

C：そんなところまで話が飛ぶですか？

A：ちと急ぎすぎか。じゃ、やっぱり第2部の話は先に取っておこう。本誌の攻略記事にあわせたほうがわかりやすいしな。そんな感じで、今回は終り、以下次号てなことで。

E：次もまたやるですか？

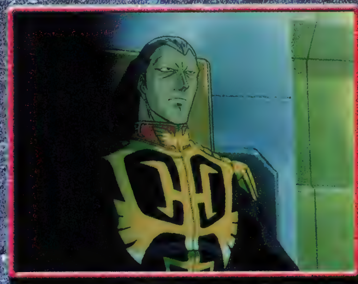
ギレン：今回、これだけのスペースとってこの体たらくだからな。次はないかもしれん。しかし次回あれば、最初のテーマはあの長いセーブ時間をいかにして潰すかだ。各自考えてくるように。それでは解散。

一同：お疲れっす。

【これは会議を再構成したものです。文の前にある名前は、あくまでもハンドルネームであり、ゲーム中のキャラとは関係ありません】

次号へ続く？

攻略file コウリャクファイル ジオン公国編



序盤のユニット的な有利を生かし、すばやく展開!!

ジオン軍の利点は、最初からMSを配備していることと、豊富な人材だ。序盤の連邦軍にはMSはないので、戦闘となれば2倍の数で攻められても怖くはない。この部隊の強さを生かし、序盤のうちに素早く展開していくことが重要だ。また、イベントに関しては、V作戦を察知するまでは何の動きもないが、これが発動するとイベントで多くのキャラが任務中になってしまう（場合によっては死亡する）。V作戦の察知は自分で遅らせることができる（特別エリアを7以上取らなければいい）ので、ある程度地上の地盤が固まるまでは発生させないようにしよう。

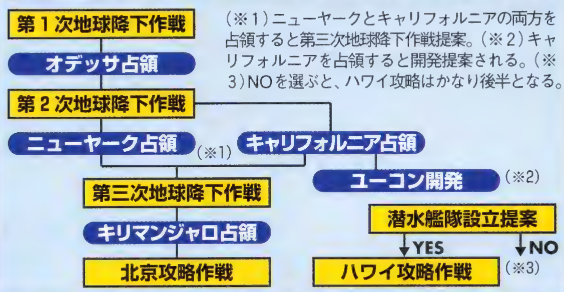


◀V作戦察知を遅らせるため、特別エリアを増やさず、通常のエリアから固めていこう。



▼イベントを史実通り進めると、多くのキャラが死ぬので注意。

攻略作戦フローチャート



（※1）ニューヤークとキャリフォルニアの両方を占領すると第三次地球降下作戦提案。（※2）キャリフォルニアを占領すると開発提案される。（※3）NOを選ぶと、ハワイ攻略はかなり後半となる。

ジオン軍プレイの心得

1 初期配備ユニットを大切に

ジオンは慢性的に資金と物資の不足に苦しむので、初期配置されているザクは大切に。ただ、パプアは役に立たないので廃棄しよう。また、最初から生産できるC型は新たに生産する必要はない。生産するなら最低でもF型、地上ではJ型を中心に。

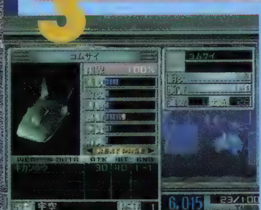


▲さすがにザクⅠは中盤以降は役に立たない。順次廃棄しよう

2 開発部への予算投入を忘れず!!

無闇な開発や生産を控え、資金の投入は効率よく行う。ただし、開発部への予算投入はケチらないように。早めにドムを開発しておきたいので、継続的に投入しよう。というのも、ランバ・ラルの補給要請イベントでドムを送ることができれば、ランバ・ラルが死なずにすむうえ、ホワイトベースなどの部隊が手に入るのだ（右チャート参照）。その後の展開も楽になるので、なんとしてでも成功させたい。ドム開発完了は、30ターン前半を目標に。

3 コムサイを活用しよう



▲MSの搭載もできるので、地上では意外と侮れない。

コムサイはムサイから「分離」することで独立した部隊になり、次のターンでムサイを「補充」すすことでまたコムサイの分離が可能になる。つまり、ターンごとにムサイの数だけ増やすことができるのだ。とにかく敵に狙われやすいうえに安価なので、敵の反撃を引きうけるオトリ部隊として使えば、非常に役に立ってくれるぞ。

イベントフローチャート





（※1）シャア、デニム、ジーン、スレンダー、ドレン、パオロが「任務中」になる。（※2）新生ジオン発生値+1（※3）ガデム「任務中」に、デニム、ジーン、パオロが「死亡」。（※4）シャア以外の「任務中」が解除される。ネオ・ジオン発生値+2。（※5）ガデム「死亡」、ドレンの「任務中」解除。（※6）シャア「消息不明」に。（※7）ガルマ「任務中」、スレンダー「死亡」。（※8）ガルマ「任務中」に。（※9）ガルマ「死亡」。（※10）ガルマ「任務中」解除。（※11）シャア「消息不明」解除。（※12）特別から実行する。全部隊の士気+20、正統ジオン発生値+1。（※13）処罰するとシャアは「謹慎中」に。ネオ・ジオン発生値+1。（※14）ラル、ハモン、アコース、クランプ、コズン（以下、ランバ・ラル隊）「任務中」に。（※15）ドムが開発終了していれば発生。ドムを送る（NO選択）と正統ジオン発生値+1、送らない（YES選択）と新生ジオン発生値+1。（※16）ランバ・ラル隊、「任務中」解除、全員に功績値+100。さらにホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンクが手に入る。（※17）ランバ・ラル隊、全員「死亡」。

ジオン公国 第1回 リプレイ攻略

ジオン公国軍での展開の一例を、リプレイで紹介だ。プレイでは、イベントでキャラを死なせない、つまり史実をとことん無視するという方針で進めてみたぞ!!

地球降下作戦開始

目標ターン数　3～4ターン

●部隊の配置と編成をするのです!!

まず最初にやるのは、部隊の移動。グラナダやソロモンにいる部隊をPアメリカなどに移動。そして、Pオーストラリアと Pインドからザクを中心にした部隊をPジャブローに移動（つまり侵攻）。オデッサ降下の前に、まずは地球上空を制圧だ。開発は、提案されているものすべてを開発。さらにパプアを廃棄し、できた物資でガトルを生産しておいた。当然、技術レベルへの投資も行っておく。Pジャブローでの局地戦は、ムサイを宇宙2エリアへの進入口近くに待機させ、決着をつけずに終る。次のターンで「進入」を使った技（P179参照）を使い、一気に宇宙2を取ってしまうつもりだからだ。早めに宇宙2を制圧しないと、連邦にサイド6を攻められてしまうのだ。



◀ア・バオア・クーのガトーたちを遊ばせないように。



◀ドップ、ドダイ、ザクⅡF型の開発は追加予算も投入。

●地上戦と宇宙戦の同時進行!

2ターン目には、第1次地球降下作戦を実行させる。Pオデッサの部隊をオデッサへ降下。さらにサイド4の部隊を宇宙1に侵攻させる。その行動設定フェイズ、「進入」の技を使い、Pジャブローと宇宙2の同時制圧に成功。即座に宇宙2へ部隊を移動させ、防御を固める。これでひとまず宇宙は安心だ。オデッサと宇宙1へ侵攻した部隊も、相手部隊がまだ弱いため、とくに苦労はなかった。4ターン目には制圧が完了した。かなり順調な感じだ。



▲4ターン目には、宇宙はこの状態にしておきたい。

特別エリア攻略　オデッサ

早めに降下すればほとんど部隊はいない。しかしまだザクⅡJ型はないハズなので、移動が遅く、拠点制圧をしていると時間がかかる。ここは速攻で全滅を狙っていこう。こちらがザクなら相手は敵じゃない。が、ザクⅠは過信しないこと（とくに1機編成の黒い三連星専用ザクⅠ）。のちに攻められて防衛することになったら、中央にある2つの拠点に陣取って、防御を固めつつ迎撃だ。



▶降下地点はここ。移動は困難。

◀中央に拠点が2つある。防衛する場合はここに固まって迎撃。

アメリカ降下～キャリフォルニア制圧

目標ターン数　8～12ターン

●アメリカ降下の下準備

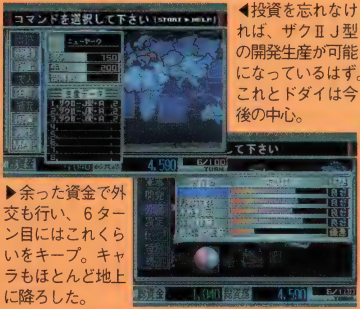
5ターン目、第2次降下作戦を実行。Pアメリカから、アメリカに向けて部隊を降下。ルナ2からの敵が侵攻してくる可能性があるので、戦力の半分は残しておく。このときドップを生産しておき、一緒に降下。開発部への投資を継続していたので、この時点でザクⅡJ型の開発も終了している。



◀ニューヨークの部隊が0のときを狙って降下開始。

●アメリカのついでにニューヨークを制圧!!

第2次降下作戦で侵入できるのはニューヨークとキャリフォルニア。キャリフォルニアには常に部隊がいるが、ニューヨークにはほとんどいないことが多い。これを利用し「進入」技を使ってアメリカとニューヨークを同時に制圧。降下部隊にドップを入れておいたため、降りたそのターンでの同時制圧が完了。この時点で6ターン。すぐさまニューヨークで今後の地球侵攻のメインとなるドダイとザクⅡJ型の生産を開始。

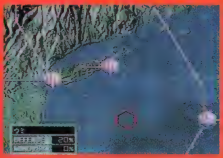


◀投資を忘れなければ、ザクⅡJ型の開発生産が可能になっているはず。これとドダイは今後の中心。

▶余った資金で外交も行い、6ターン目にはこれくらいをキープ。キャラもほとんど地上に降ろした。

特別エリア攻略　ニューヤーク

今回のプレイでは、「進入」で制圧。早めに降下すればそれでOKなので、積極的に狙おう。普通に戦う場合、ドダイ＋ザクⅡJ型が最低3部隊必要。敵に潜水艦がいる可能性が高いからだ。最悪、その潜水艦にレビルが乗っている可能性もある。気をつけよう。



▲マップは半分が海。移動し難いことこのうえない。

●キャリフォルニア制圧作戦開始!!

次に狙うのはキャリフォルニアだ。7ターン目に6部隊で侵入を開始。これくらいのターンなら、ここの部隊の半数がHLVなので有利に戦える。しかしすぐには決着はつかず、メキシコから続々と敵増援が来る。こちらもちょぼちょぼ増援するが、制圧できたのは12ターン目。ちょっと予定より時間がかかった。この間、オデッサでは敵の大部隊に攻められ、激しい戦いが繰り広げられた。



◀キャリフォルニア攻略中、ゴッグの開発を進めておこう。

▶とにかく時間がかかるキャリフォルニア。地道に戦うしかない。

特別エリア攻略　キャリフォルニア

キャリフォルニアの制圧は序盤最大の激戦。ザクでは潜水艦を攻撃できないのだ。しかし逆に潜水艦は空中の敵を攻撃できない。潜水艦はドダイ（＋ザクⅡJ型）で取り囲んで倒すことが基本。地上部隊は、シャアやランバ・ラルがいれば怖くない。制圧後も、やたら狙われるので注意。ハワイとメキシコを取るまでは一定の部隊を常駐させ、攻められないようにするのが一番。



▲マップはやはり半分が海。メキシコとハワイから続々と増援がくるので注意。

V作戦発動の前準備

目標ターン数　25ターン

●オデッサの激戦

話は前後するが、キャリフォルニア攻略中、オデッサ周辺も慌しくなった。約40前後の部隊に攻められたのだ。まさに第1次オデッサ作戦だ。しかし、駐屯していた約20部隊（うちザクⅡJ型6部隊）で撃退。7ターン目に攻められ、9ターン目に撃退。連邦の弱さが身に染みる。



◀オデッサ陥落後、敵はかなり高い確率でオデッサを攻めてくる。

●大陸に道を作りましょう!!

第3次地球降下作戦の前に、通常のエリアを取っていく。これ以上特別エリアを取ると、V作戦が始まってしまうのだ。これではドム開発が間に合わない。ランバ・ラルにドムを送るため、しばらくは通常エリアを増やしつつ開発に集中することに。オデッサからガトーの部隊がヨーロッパへ向け進軍。同時にロシアへも展開。ニューヤークはカナダとメキシコを取ったあと、大西洋へ。これでオデッサとニューヤークをつなごうという作戦だ。また、この間に、ユーコンを開発して、潜水艦隊を設立しておく。



◀ザクⅡJ型を作るごとに、ザクⅡC型は宇宙に戻していく作業を進めておく。



▶17ターン目にはメキシコと南米を制圧。これで北米を無人にしておくことができる。

●攻めて攻められ……大陸奮戦記

順調に進んでいた大陸攻略。大陸内は部隊が少ないので「進入」技が使いやすい。カザフスタンやカムチャッカあたりは、これで制圧することができた。しかし、ロシア3でレビルの乗るビッグトレーと交戦に入る。アポリーとロベルトが落とされる。始めてキャラが撃墜された……。レビル恐るべし。その後オデッサで新たに生産した部隊を増援に送るなど、何度か挑戦するが、どうにも攻めあぐねてしまう。戦況は膠着していく……。



◀大陸は、マップの繋がりが入り組んでいて、なかなか思い通りにエリアを拡大できない。



▶北米のカムチャッカからは、ガルマの部隊が攻めていく。大陸中央で合流したいのだが。

●レビルの封じこめ作戦成功!?

なかなか落ちてくれないレビルだったが、なんとエリアに閉じ込めることに成功。レビルの部隊1部隊だけが、孤立したエリアに取り残されたのだ。これで増援も生産もできず、周りに2部隊ずつ置いておくだけで攻めてもこない。偶然の産物だが、このまま放っておくことにする。



◀ここの1部隊がレビルのビッグトレー。このまま放っておく。

●ハワイ攻略の準備を着々と……

潜水艦隊を設立しているので次に制圧できるのはハワイかキリマンジャロのどちらか。オデッサから進撃した部隊はロシア周辺に手間取り、まだアラビアまでしか進撃していない。ここは先にハワイを攻めることにする。水中用MSアッガイの開発も終了し、対潜水艦の準備も万全だ。それに、ハワイは来るべき北京攻略の足がかりになる。しかし気がつくとすでに28ターン。待望のドム開発は目前だ。ちょっと予定より時間をかけすぎた。少し焦りはじめる。

ハワイ攻略!! V作戦発動!!

目標ターン数　28ターン

●史上最大の海軍基地を攻略せよ！

28ターン目、万全の準備を整えたところでハワイ進撃。すでにカナダとメキシコを取っているので、背後から攻められる心配もない。キャリフォルニアの全部隊をあげての進撃だ。簡単に落とせると思ったが、残り1部隊のところで時間切れとなる。次のターン、さくっと終わらせようと思ったが、ふとワールドマップを見ると隣接しているインドネシア、太平洋、日本の3個所の敵部隊がすべて0になっている。これはまさにビィッグチャーンス!! 敵の全滅をわざと遅らせ、その3つのエリアそれぞれに1部隊ずつ部隊を「進入」。なんと、怒涛の4エリア同時制圧に成功!! ロシア周辺で手間取った遅れを取り戻せた。

この作戦により、地上のほぼ半数のエリアを制圧することになった。この辺で部隊の再編成をしておくといいだろう。

if キリマンジャロを先に攻めると……？

今回のプレイではキリマンジャロへの侵攻が遅れたためハワイを先に制圧したが、キリマンジャロを先に落とすと、地球攻略作戦達成のムービーが流れる。先にハワイを落とすとこのムービーは飛ばされるので、全ムービーを見たい人はキリマンジャロを先に。



▶一度見ておけば、ムービープレイでいつでも見れるようになる。

●V作戦発動!!　ちと遅い……

ハワイを占領したおかげで、V作戦がはじまってしまう。V作戦のイベント自体は自動的に進んでいくので、ここでは選んだ選択をざっと紹介していこう。まずシャアの派遣は絶対にしなくてはならないのでさっさと派遣。補給の要請に対しては、「NO」を選択。シャアはしばらく行方不明になるが、そのほかのキャラを助けることができる。ついでに、これでガルマの死がなくなる（シャアがいないのでガルマは謀殺されない）。ランバ・ラルの木馬攻撃要請は「YES」を選択。補給要請は当然「NO」でドムを送る。



◀シャアは行方不明になるが、すぐに復活する。これで多くの命が助かるのだ。



▶ランバ・ラルへの補給を止めようとするキシリアに、「NO」と選択。これで勝利。

特別エリア攻略　ハワイ

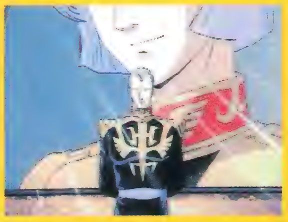
マップのほとんどが海で、陸地はほんのわずか。最初に攻めるときは、ユーコンと、ゴッグ、最低でもアッガイを用意しておくこと。防衛も、こうした水中用部隊を中心にする。まとまった水中用部隊の用意ができない場合は、ドダイ＋ザクⅡJ型でもOK。ただしこれでは、海中の拠点を制圧できないので注意。



▲海中にある拠点は、潜水艦か水陸両用MSでしか制圧できない。逆に一片でも陸に接していると、潜水艦では制圧できない。面倒。

if ガルマが死亡した場合

シャアの補給要請で「YES」を選択した場合、その後の流れでデニム、ジーン、ガデム、パオロ、スレンダーが死亡したうえ、ガルマが謀殺される。この場合、ガルマの国葬が提案されることになるのだ。これを実行すると、ガルマ国葬のムービーを見ることができるのだ。多くのムービーを見たいという人ならば、この流れがオススメとなるぞ。



キリマンジャロ攻略

目標ターン数　35ターン

●キリマンジャロも例の作戦で……

Ｖ作戦のイベントが進んでいる間にも、エリア攻略を進めていかなくてはならない。今回は十分時間をとるつもりで進めていたが、これはちょっとかかり過ぎだ。反省しつつ第３次地球降下作戦実行。と、思ったら、キリマンジャロの部隊数が０ではないか。これはチャーンス!!　てなワケで、アフリカ１と同時にキリマンジャロ制圧。



◀この頃には、アッザムを各エリアに配備したい。

特別エリア攻略　キリマンジャロ

宇宙からの降下では直接入れない。普通に攻めるなら、アフリカからになる。海もあるので、航空部隊も混ぜておこう。ただ、部隊がいないことが多いので、「進入」技を狙ってみよう。

北京攻略～木馬との交戦報告

目標ターン数　40ターン

●さくっと北京を落としましょう

Ｖ作戦の進行中、陸と海から北京を挟撃する。毎ターン技術レベルに投資したおかげですでにアッザムやドムの生産もできるので、こうした部隊を投入。とくにアッザムは役に立ってくれる。北京の周辺をあらかじめ落としておいたおかげで、侵攻は早かった。さらに数も揃っていたので落とすのも早かった。じつはこの時点で、Ｖ作戦はまだ木馬が地球に降りたあたり。ランバ・ラルの木馬攻撃はまだまだ先のこと。しばらく開発・生産・外交に専念することにする。

特別エリア攻略　北京

マップは、海と陸が半々といったところ。やはり攻めるならば、陸路と海路から挟み撃ちにしたい。ジオンがここを攻める頃はかなりターンが進んでいるだろうから、プロトガンダムや陸戦型ガンダムが敵に混ざっている可能性もある。こちらも１ランク上の部隊を用意しておこう。最低でもアッザムはほしい。



▲北京は生産率が高く、「進入」技が使いにくい。また、どちらか一方から攻めるなら、海路の方がいいだろう。

●待ちに待ったホワイトベースをゲット!!

ひたすら待つこと数ターン。ようやくランバ・ラル隊勝利のイベントが起こり、ホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンクを手に入れることができた。この間、ベルファルトから湧いてくる部隊と小競り合いを続けるが、どれも大きなダメージはなし。このときすでに、47ターンが経過。制限内に終わるのか、ちょっと心配になってきた……。



◀ついにゲット。これでランバ・ラルも死なない。

if　ランバ・ラルにドムを送らないと……

ランバ・ラル補給要請で「ＹＥＳ」を選択するか、ドムの開発が間に合わないと、ランバ・ラル隊は敗北し死亡。また、攻撃要請の時点で「ＮＯ」とすれば、ランバ・ラル隊は死なずに済むが、ホワイトベースは手に入らない。なお、ランバ・ラル隊が勝利すると、その後のホワイトベース関連のイベントは消滅するぞ。



◀敗北すると、ハモンやクランプも死ぬので注意。

ジオン公国軍キャラクターデータ

ここでは、ジオン公国軍に最初から所属しているキャラのデータを紹介。部隊配属の参考にしよう。配属は、友好的なキャラ同士をまとめるようにすればより効果的になるぞ。もちろん、登場キャラはこれで全部ではなく、ゲーム中にイベントで登場する場合もあるのだ。

こいつを使え!!

ジオンでオススメは、シャア、ドズル、ガルマ、ランバ・ラル、シン・マツナガ、ジョニー・ライデン、ガトー、シーマ、黒い三連星といったところ。人材が豊富なかわりに、イベントで死亡するキャラも多いので気をつけよう。



◀ミーシャ、シュタイナーなどの「0080」系もかなりイケる。

表の見方

名❶前 | ❷階級 | ランクＥの能力❸ 魅 指 耐 格 射 反 | レベルアップボーナス❹ 魅 指 耐 格 射 反 | ❺イベント死 | 友好❻キャラ

❶〜❷キャラの名前と階級。キャラ名はゲーム中の表記で明記。

❸ランクＥ（最低ランク）時の能力値（※1）。

❹レベルアップごとに追加される能力値。

❺イベントによる死亡があるかないかを表記。

❻友好キャラ。隣接かスタックで士気+２５。

名前	階級	ランクEの能力 魅	指	耐	格	射	反	レベルアップボーナス 魅	指	耐	格	射	反	イベント死	友好キャラ
アカハナ	少尉	1	7	5	4	2	9	1	1	1	1	1	1	×	シャア、ブーン
アコース	曹長	1	3	4	5	7	4	1	1	1	1	1	1	○	ランバ・ラル、ハモン
アナベル・ガトー	中尉	7	9	9	12	11	10	1	1	1	1	1	1	×	ギレン、ケリィ
アポリー	少尉	6	4	7	7	7	8	1	1	1	1	1	1	×	シャア、ロベルト
ヴィッシュ	少尉	6	8	4	3	11	7	1	1	1	1	1	1	○	ラル
エギーユ・デラーズ	大佐	11	14	9	6	10	5	1	1	1	1	1	1	×	ギレン、ハスラー
オルテガ	少尉	0	3	14	11	7	4	1	1	1	1	1	1	○	ガイア、マッシュ
ガイア	中尉	7	10	11	11	8	9	1	1	1	1	1	1	○	オルテガ、マッシュ
ガデム	大尉	5	6	2	7	2	1	1	1	1	1	1	1	○	シャア、ランバ・ラル
カリウス	軍曹	3	5	7	6	7	3	1	1	1	1	1	1	×	ガトー
ガルシア	曹長	2	0	3	2	4	3	1	1	1	1	2	1	○	シュタイナー、バーニィ
ガルマ・ザビ	大佐	8	4	4	6	8	7	2	2	1	1	1	1	×	シャア、キシリア
ククルス・ドアン	曹長	8	4	8	12	1	7	1	1	1	1	1	1	×	なし
クラウレ・ハモン	一般	10	8	3	4	8	6	1	1	1	1	1	1	○	ランバ・ラル、クランプ
クランプ	少尉	8	10	6	8	5	5	1	1	1	1	1	1	○	ランバ・ラル、ハモン
ケリィ・レズナー	少尉	4	4	9	7	6	8	1	1	1	1	1	1	×	ギレン、ガトー
コズン	曹長	3	4	6	7	6	4	1	1	1	1	1	1	○	ラル、アコース
コンスコン	少将	7	11	9	5	6	3	1	1	1	1	1	1	×	ドズル
キシリア・ザビ	少将	11	11	7	2	7	6	1	1	1	1	1	1	×	マ・クベ、トワニング
ギニアス・サハリン	大佐	10	8	0	1	5	3	1	1	0	1	1	1	○	アイナ、ノリス
ギレン・ザビ	大将	15	12	9	3	9	5	1	1	1	1	1	1	×	デラーズ、ガトー
シムス	少尉	2	4	2	0	2	3	1	1	1	1	1	1	○	シャリア・ブル
シャア	少佐	12	12	9	15	13	13	1	1	1	1	1	1	×	ララァ、ハマーン
シュタイナー	中尉	5	11	7	9	8	8	1	1	1	1	1	1	○	ミーシャ、ガルシア
ジョニー・ライデン	大尉	8	7	7	10	11	13	1	1	1	1	1	1	×	キシリア、シン・マツナガ
シン・マツナガ	中尉	7	10	9	11	9	9	1	1	1	1	1	1	×	ジョニー、ドズル
シーマ・ガラハウ	少佐	8	10	7	10	9	11	1	1	1	1	1	1	×	なし
ジーン	伍長	2	1	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	○	デニム、スレンダー
スレンダー	伍長	1	1	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	○	デニム、ジーン
デニム	軍曹	3	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	○	ジーン、スレンダー
デザート・ロンメル	少佐	6	10	12	6	4	8	1	1	1	1	1	1	×	ビッター、ラカン
デミトリー	曹長	1	2	4	3	5	8	1	1	1	1	1	1	×	トクワン
トクワン	少尉	6	3	5	5	7	9	1	1	1	1	1	1	×	デミトリー
ドズル・ザビ	中将	12	12	15	10	4	2	1	1	1	1	1	1	×	ガルマ
ドライゼ	少佐	6	5	5	2	3	2	1	1	1	1	1	1	×	ブーン、ビッター
ドレン	中尉	9	8	6	4	7	3	1	1	1	1	1	1	○	シャア
トワニング	大佐	4	8	3	3	4	3	1	1	1	1	1	1	×	キシリア
ニムバス	中尉	4	1	8	12	3	7	1	1	1	1	1	1	○	ギニアス、シュタイナー
ノイエン・ビッター	少将	10	11	10	6	8	5	1	1	1	1	1	1	×	ガトー、ドライゼ
ノリス・パッカード	中佐	8	9	10	9	9	7	1	1	1	1	1	1	○	アイナ、ギニアス
バロム	中佐	10	8	6	4	5	5	1	1	1	1	1	1	×	キシリア
ビリィ・グラードル	中尉	6	8	7	3	7	5	1	1	1	1	1	1	×	ガトー
ブーン	大尉	5	8	9	7	5	4	1	1	1	1	1	1	○	シャア、アカハナ
マ・クベ	中佐	2	12	6	11	3	5	1	1	1	1	1	1	×	キシリア
マッシュ	少尉	4	5	8	9	11	10	1	1	1	1	1	1	○	オルテガ、ガイア
ミーシャ	少尉	3	4	10	7	7	6	1	1	1	1	1	1	○	シュタイナー、ガルシア
ランバ・ラル	中尉	11	13	10	13	9	8	1	1	1	1	1	1	○	アコース、コズン
ロベルト	少尉	3	7	5	8	8	5	1	1	1	1	1	1	×	シャア、アポリー

※パラメータの略称……魅＝魅力、指＝指揮、耐＝耐久、格＝格闘、射＝射撃、反＝反射。階級は一般→軍曹→曹長→少尉→中尉→大尉→少佐→中佐→大佐→少将→中将→大将の順に高くなっていきます。

ジオン公国軍ユニットデータ

各技術レベル6までに開発できる兵器のデータを紹介。開発するときの参考にしよう。開発プランの提案には、ただ技術レベルを上げればいいだけでなく、さまざまな条件が必要となってくる場合があるので、しっかりチェックしよう。

表の見方

兵器名❶ ／ プラン名❷ ／ ❸ ／ ❹ ／ ❺ ／ ❻ ／ ❼ ／ ❽ ／ ❾ ／ ❿ ／ ⓫ ／ 開発条件⓬／備考

- ❶兵器の正式な名称を表記。同系統の名称はややこしいので混乱しないように注意。
- ❷ここでは、その兵器の開発プランが提示されるときのプラン名を表記。
- ❸開発にかかる資金。追加資金の投入も、同じ額が必要。
- ❹開発にかかるターン数。追加資金で半分にすることも可。
- ❺～❽兵器の開発プランが提示されるために必要な、開発技術レベル。表記のないものは必要なし。
- ❾～⓫兵器の能力値から、とくに重要な耐久（HP）、運動、移動力を表示。耐久は、1機あたりの数値なので注意。
- ⓬兵器の開発プランが提案されるために必要な、その他の条件。また特定の条件を満たすと、必要技術レベルの条件が下がる。

兵器名	プラン名	資金	期間	基礎	MS	MA	敵性	耐久	運動	移動	開発条件／備考
ザク（武装Ａ）	モビルスーツの開発	1500	6	—	1	—	—	30	8	6	ザクⅠの開発
ザク（武装Ｂ）	ザク：武装追加	500	1	—	—	—	—	30	8	5	ザクⅠの開発と、ランバ・ラルの生存
ザク（RR専用）	RR専用機の開発	500	1	—	1	—	—	68	22	6	ザクⅠの開発と、黒い三連星の生存
ザク（BS専用）	BS専用機の開発	500	1	—	1	—	—	62	26	6	ザクⅠの開発
ザクⅡ初期型（武装Ａ）	ザクⅡの開発	2000	6	—	1	—	—	48	10	6	ザクⅡ初期型の開発
ザクⅡ初期型（武装Ｂ）	ザクⅡＣ型：武装使い	500	1	—	—	—	—	48	10	5	ザクⅡ初期型（武装Ｂ）の開発と、サイサリスの開発
ザクⅡ初期型（CA専用）	CA専用機の開発	500	1	—	1	—	—	75	30	7	ザクⅡ初期型の開発と、シャアの生存
ザクⅡ（武装Ａ）	ザク対核装備の排除	2000	4	—	1	—	—	42	16	6	ザクⅡ初期型の開発
ザクⅡ（武装Ｂ）	ザクＦ型：武装追加	500	1	—	1	—	—	42	16	5	ザクⅡの開発
ザクⅡ（SM専用）	SM専用機の開発	500	1	—	1	—	—	82	26	6	ザクⅡの開発と、シン・マツナガの生存
ザクⅡ（JR専用）	JR専用機の開発	500	1	—	1	—	—	70	34	6	ザクⅡの開発と、ジョニー・ライデンの生存
ザクⅡ陸戦型（武装Ａ）	ザク陸戦型の開発	2000	4	—	1	—	—	45	12	6	ザクⅡの開発
ザクⅡ陸戦型（武装Ｂ）	ザクＪ型：武装追加	500	1	—	—	—	—	45	12	5	ザクⅡ陸戦型の開発
ザクⅡ陸戦型（武装Ｃ）	ザクＪ型：武装追加	1000	2	—	1	—	—	45	12	4	ザクⅡ陸戦型と、マゼラアタックの開発
ザクⅡ指揮官用（武装Ａ）	ザク指揮官機の開発	1500	2	—	1	—	—	90	30	7	ザクⅡの開発
ザクⅡ指揮官用（武装Ｂ）	ザクＳ型：武装追加	500	1	—	—	—	—	90	30	6	ザクⅡ指揮官用の開発
ザクⅡ指揮官用(CA専用)	CA専用機の開発	500	1	—	1	—	—	90	40	8	ザクⅡ指揮官用の開発とシャアの生存
ザクⅡ指揮官用(DZ専用)	DZ専用機の開発	500	1	—	1	—	—	100	25	6	ザクⅡ指揮官用の開発とドズルの生存
ザクⅡ指揮官用(GZ専用)	GZ専用機の開発	500	1	—	1	—	—	95	35	7	ザクⅡ指揮官用の開発とガルマの生存
ザクⅡ後期製造型	ザク改良型の開発	2500	4	6	6	—	—	65	22	6	ザクⅡの開発
ザク・デザートタイプ	ザク砂漠戦型の開発	1500	4	—	2	—	—	60	10	6	ザクⅡ陸戦型の開発
ザク・キャノン	ザク砲撃戦型の開発	1500	4	—	2	—	—	54	8	5	ザクⅡ陸戦型の開発
ザク・マリンタイプ	ザク水中型の開発	1500	4	—	2	—	—	40	12	6	ザクⅡの開発
ザク強行偵察型	ザク強行偵察型の開発	1000	4	3	3	—	—	32	24	7	ザクⅡ初期型の開発
ザクタンク	再生利用機の開発	500	2	3	3	3	—	20	5	5	ザクキャノンとマゼラアタックの開発
高機動型ザク(武装Ａ)	ザク高機動型の開発	2000	6	3	4	3	—	68	32	8	ザクⅡ指揮官用の開発
高機動型ザク(武装Ｂ)	ザクＲ型：武装追加	500	1	—				68	32	7	高機動型ザクの開発
高機動型ザク(SM専用)	SM専用機の開発	1000	1	3	4	3	—	105	42	8	高機動型ザクの開発とシン・マツナガの生存
高機動型ザク改良型(武装Ａ)	ザク高機動型の改良	2000	4	3	5	3	—	70	35	8	高機動型ザクⅡの開発
高機動型ザク改良型(武装Ｂ)	ザクＲ1Ａ型：武装追加	500	1	—	—	—	—	70	35	7	高機動型ザクⅡ改良型の開発
高機動型ザク改良型(BS専用)	BS専用機の開発	1000	1	3	5	3	—	100	46	8	高機動型ザクⅡ改良型の開発と黒い三連星の生存
高機動型ザク後期型(武装Ａ)	ザク高機動型高性能化	2500	4	6	6	3	—	82	40	9	高機動型ザクⅡ改良型の開発
高機動型ザク後期型(武装Ｂ)	ザクＲ２型：武装追加	500	1	—	—	—	—	82	40	8	高機動型ザクⅡ後期型の開発
高機動型ザク後期型(JR専用)	JR専用機の開発	1000	1	6	6	3	—	110	48	9	高機動型ザクⅡ後期型の開発とジョニー・ライデンの生存
グフ（先行量産型）	陸戦用ＭＳの開発	2500	6	3	5	—	—	70	15	6	ザクⅡ陸戦型（武装Ｂ）の開発で必要技術レベル「－１」
グフ（武装Ａ）	対ＭＳ戦用ＭＳの開発	2500	6	3	5	—	—	75	18	6	グフ（先行量産型）の開発
グフ（武装Ｂ）	ブフＢ型：武装追加	1000	1	—	—	—	—	75	14	6	グフの開発
グフ（MQ専用）	MQ専用機の開発	1000	1	3	5	—	—	125	26	6	グフ（武装Ｂ）の開発と、マ・クベの生存
グフ改良型	グフ改良型の開発	2000	4	3	6	—	—	130	26	6	グフの開発
グフ重装型	グフ重装型の開発	2000	4	3	5	—	—	120	10	5	グフの開発
グフ飛行試験型	グフ飛行試験型の開発	3000	4	3	5	3	—	58	32	8	グフの開発
ゴッグ	水陸両用ＭＳの開発	3000	6	3	3	3	—	90	8	6	ザクマリンタイプの開発で必要技術レベル「－１」
アッガイ	水陸両用MS低コスト化	2500	4	3	5	3	—	50	26	7	ザクマリンタイプの開発で必要技術レベル「－１」
ズゴック	水陸両用MS陸戦強化	3500	6	6	6	3	—	85	20	7	ゴッグの開発で、必要技術レベル「－１」
アッザム	モビルアーマーの開発	5000	8	3	—	4	—	360	10	4	なし
ザクレロ	宇宙用ＭＡの開発	2500	6	3	—	5	—	260	32	9	アッザムの開発で必要技術レベル「－１」
ビグロ	高速戦闘用ＭＡの開発	3000	6	6	—	6	—	380	46	10	ザクレロの開発
マゼラアタック	特殊戦闘車両の開発	1000	2	2	—	—	—	12	6	6	なし
ギャロップ	陸戦艇の開発	1500	4	3	—	—	—	360	8	8	なし
ダブデ	大型陸戦艇の開発	2000	6	4	—	—	—	500	6	6	なし
ドップ	地上用戦闘機の開発	1000	2	1	—	—	—	10	15	6	なし
ドップ（GZ専用）	GZ専用機の開発	500	1	—	—	—	—	35	28	7	ドップの開発とガルマの生存
ドダイ	爆撃機の開発	1500	2	1	—	—	—	12	10	5	なし
ルッグン	偵察機の開発	1000	2	3	—	—	—	10	14	6	なし
ガトル	宇宙戦闘機の開発	500	2	—	—	—	—	10	12	6	なし
ガウ	攻撃空母の開発	3000	6	5	—	—	—	280	6	5	なし
ファットアンクル	輸送機の開発	1500	4	3	—	—	—	160	4	5	なし
ムサイ	軽巡洋艦の開発	1000	6	1	—	—	—	270	7	7	なし
ファルメル	ムサイの高性能化	1500	4	2	—	—	—	290	10	8	ムサイの開発
チベ	重巡洋艦の開発	2500	8	1	—	—	—	420	10	7	なし
グワジン	大型戦艦の開発	5000	8	6	—	—	—	650	14	8	なし
ユーコン	Ｕ型潜水艦の改良	1500	6	2	—	—	—	240	7	8	キャリフォルニアの制圧
マッドアングラー	Ｍ型潜水艦の改良	3000	8	5	—	—	—	350	11	7	ユーコンの開発とキャリフォルニアの制圧

キャラクター略称…CA：シャア・アズナブル、SM：シン・マツナガ、ＪＲ：ジョニー・ライデン、BS：黒い三連星（ガイア、オルテガ、マッシュ）、GZ：ガルマ・ザビ、DZ：ドズル・ザビ、MA：マ・クベ、RR：ランバ・ラル。

攻略file 地球連邦軍編

コウリャクファイル



MSが完成するまで、物量作戦で耐え忍べ!!

初期設定での莫大な資金と資源により、ゲーム序盤では財政難に陥る心配はない。ただ問題なのは主力が航空機ということ。これらで敵のザクに対抗するには約2〜3倍の部隊が必要になるのだ。MSが完成するまで物量作戦が基本となるだろう。

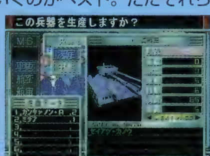
攻略作戦フローチャート

- 連邦軍第1部スタート → V作戦提案
- V作戦発動 → 北京攻略作戦提案 → 北京占領
- ハワイ攻略作戦提案 → ハワイ占領 → キャリフォルニア攻略作戦提案
- キャリフォルニア占領 → ニューヤーク攻略作戦提案 → ニューヤーク占領
- 特別エリア数8以上 → オデッサ作戦提案 → オデッサ占領

地球連邦軍プレイの心得

1 物量と機動力を生かして押しまくれ

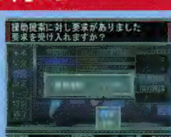
基本戦法としてはフライマンタと61式戦車でザク。TINコッドとSフィッシュでドップやガウを狙っていくのがベスト。ただそれらの性能はザクより劣るため、少数で攻撃すると確実に全滅する。敵の攻撃を分散させるためにも数を揃える必要があるのだ。



▲それぞれの役割を把握し、用途に合わせて大量生産だ。

2 外交を利用して資金を稼げ

資金や資源が豊富だといっても、いつかは底をつく。その時点で慌てないために、外交にも力を入れよう。資源を援助し資金を受け取るのが外交の基本だ。



▲MSが生産できない序盤では資源が余る。それらを援助に回そう。

3 輸送機は大切に!



▲航空機も3部隊まで搭載できる。補給も可能なので超便利なのだ。

艦船などの大型兵器以外はミデア輸送機に搭載可能！ 山岳地帯など地上兵器が移動しづらい地形ではコレをうまく使えば戦いが有利に展開できるぞ。ただし、敵に狙われやすいので要注意。

イベントフローチャート

- 連邦軍第1部スタート
  - V作戦提案 → V作戦発動（※1） → V作戦実行 → V作戦終了 → 1ターン経過 → RXシリーズ回収計画提案 → RXシリーズ回収計画実行（※2） → 3ターン経過 → サイド7遭遇戦の報告（※4）
  - 5ターン経過 → ビンソン計画提案 → ビンソン計画実行
  - 20ターン経過 → MS、MAの研究開始
  - 35ターン経過 → 臨時徴兵計画提案 → 臨時徴兵計画実行 → 3ターン経過 → 臨時徴兵結果報告（※3）
- ルナ2解散命令
  - 1ターン経過 → RXシリーズデータ回収（※6）
  - YES（※5） → 2ターン経過
  - NO（※7） → WB解散
- ホワイトベース（以下WB）補給❶
  - YES → 3ターン経過 → ガルマ地上軍撃破報告（※8） → 2ターン経過 → ガルマ・ザビの国葬報告 → 1ターン経過
  - NO → 3ターン経過 → ホワイトベース全滅❶（※9）
- WB補給❷
  - YES → 3ターン経過 → Ⓐへ
  - NO → 3ターン経過 → Ⓑへ

- Ⓐ → ランバ・ラル交戦報告❶（※11）
- Ⓑ → WB全滅❷（※12）
- ランバ・ラル交戦報告❷（※13） → 1ターン経過 → WB実戦報告
  - ジム開発終了 → GM強化計画提案 → GM強化計画実行（※14）
  - 3ターン経過 → オデッサ作戦提案（特別エリア数8以上からも） → オデッサ作戦実行 → WBモードONなら
- WBにオデッサ作戦参加命令
  - YES → 黒い三連星オデッサへ集結
  - NO → WB補給❸
    - YES（※15）
    - NO
- オデッサ行動設定フェイズ（1ターン目）
  - 黒い三連星交戦報告（※16）
  - WB全滅❸（※17）
- オデッサ作戦行動フェイズ（2ターン目）
  - 諜報部能力が50以下 → エルランのスパイ行為発覚❶（※18）
    - YES
    - NO
  - 諜報部能力が51以上 → エルランのスパイ行為発覚❷
- オデッサ作戦行動フェイズ（3ターン目）
- 核ミサイル発射実行
  - 核ミサイル発射阻止❶
  - 核ミサイル発射成功 → エルラン寝返り（※19）
  - 核ミサイル発射阻止❷
- オデッサ占領

※1：MS、MA技術LV＋1。MS、MAに研究予算が投入可能になる／※2：WB部隊モード（ON）。パオロ（任務）／※3：WBメンバーが使用可能になる／※4：WBメンバー（EXP＋50）。デニム、ジーン、ガデム（死亡）／※5：パオロ（死亡）／※6：MS、MA、基礎技術LV＋1／※7：WB部隊モード（OFF）、パオロ（死亡）／※8：WBメンバー（EXP＋50）。ガルマ（死亡）／※9：WB部隊モード（OFF）／※10：マチルダ（任務）／※11：ランバ・ラル、クランプ、アコース、コズン（死亡）／※12：WB部隊モード（OFF）／※13／リュウ、ハモン（死亡）／※14：ジムの能力値上昇／※15：マチルダ（任務）／※16：マチルダ、ガイア、マッシュ、オルテガ（死亡）／※17：WB部隊モード（OFF）／※18：YESで拘束、NOで拘束せず／※19：核ミサイル発射成功で、オデッサエリア内の全部隊50％消滅。その後、エルランがジオン側に寝返る。●略称／WB：ホワイトベース／WBメンバー：ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ／任務：任務中になり配属不可／死亡：配属不可／ON：継続、OFF：解散（WBメンバーが未配属キャラになる）

地球連邦軍 第1回 リプレイ攻略

地球連邦軍を選択してプレイした場合のゲームの流れをリプレイで追ってみる。期間はゲームスタートからオデッサ攻略まで。ぜひキミのプレイの参考にしてほしい。

V作戦発動!!

目標ターン数　1～2ターン

●最初の目的はアジアの獲得

まずは大まかな進撃ルートを確認しておく。P185に掲載した"攻略作戦フローチャート"を見てもらえばわかるとおり攻略作戦は、アジア→太平洋→アメリカ→ヨーロッパの順に提案される。そのため、それに添った行軍、侵攻をしていくのが好ましいと思われる。そんなわけで最初のターゲットはアジアの制圧。アジアにもっとも近い自軍の特別エリアはインドのマドラスとオーストラリアのトリントンなので、その2つのエリアに部隊を集め、増援する部隊の生産を行おう。

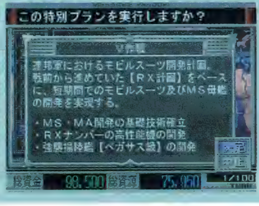


◀ジャブローとオーストラリア2の部隊をトリントン、マドラスの部隊をインドとインド洋に移動する。



▶追加部隊としてフライマンタ、TINコッド、61式戦車を生産し始める。

●V作戦を発動させる



▶ゲームが始まったら真っ先に「V作戦」を発動させる。

「V作戦」は今後のイベントの引き金であり、また連邦プレイヤーにとっての救世主だ！　これを発動させると原作でおなじみのホワイトベース（WB）部隊モードが始まり、戦闘で倒しても復活してくるジオンのエースパイロットたち（ガルマ、ランバ・ラルなど）をイベントで永遠に葬ってくれるのだ。これを使わない手はないだろう。

●開発部への投資は最大値で！

「V作戦」を発動させると、新たにMSとMAに開発予算の投入ができるようになる。予算を投入して技術レベルを上げておかないとMSの開発ができないので、とにかく投資しまくる。資金の豊富なゲーム序盤なら平気だろう。



▲序盤で投資する資金は常に最大値で行っていく。



▲オデッサ攻略までにレベル6までは上げたい。

if V作戦を発動しないと……

「V作戦」は長い間放置しておくと、5ターン後にプランから消える。これを発動しないとイベント数が大幅に減少。しばらくMSとMAに開発予算の投入ができないぞ。ジオン軍のエースたちが存在し続けるといった影響も出てくる。ただ"if"の世界を楽しむなら発動しないのもまた一興だろうけど……。



▲WB部隊モードがなくなるため、それに関連した通信も入らない。

●人材・配備部隊を微調整

初期設定でルナツーのトリアーエズ部隊に配属されているライラ、ヤザン、シロー、テリー・サンダースを放置しておくのはもったいない。そもそもトリアーエズでは宇宙戦で絶対に生き残れないので、1ターン目で解任し、2ターン目でインドの航空機部隊に配属し直す。ジャブローからトリントンに呼び寄せた部隊の人事も2ターン目までには完了しておこう。これで出撃の準備は完了。



▲ルナツーにいるサラミスやマゼランの艦長たちはそのまま。トリアーエズのパイロット4人だけを解任する。

▼2ターン目にはジャブローとオーストラリア2からトリントンに移動させた部隊が到着する。そこで人事と部隊を微調整し、戦闘準備を整える。





▲いよいよ戦闘開始。まずは"目の上のたんこぶ"となっているオーストラリア1に攻め込む。

●宇宙戦の準備も同時に行う

宇宙での本格的な戦いは先になりそうだが、敵は待ってはくれない。ルナツーに閉じこもっていると先手を打たれるので、とりあえず攻めこもう。地上とつながった降下ポイントの奪取に動き出す。まずはサイド7にいる全部隊をルナツーに移動させ、防衛部隊を配備してから宇宙1と宇宙2に攻め込んでみる。



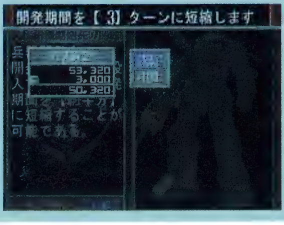
◀宇宙には敵のエースパイロットがドッサリ……コワイ。

アジアへ侵攻！　北京攻略

目標ターン数　5～15ターン

●開発も積極的に！

「V作戦」を発動させると、次のターンから新兵器の開発プランが続々提案され始める。とにかく早く新兵器がほしいので、すべて2倍の資金をかけて開発を実行。また諜報活動への予算投資も行い、これから攻めるエリアや敵の特別エリアで生産されている兵器を確認してみた。



◀早くほしい！　3倍の資金投入ができないのが残念か…!?

●北京に至るまでの足場をしっかり固める



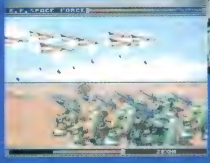
▶インドネシア、インドシナ、中国、日本を占領しておく。

オーストラリア1を占領した部隊はインドネシアと日本を。インドから出撃した部隊はインドシナと中国を占領する。これで北京に進撃するための足場が固められた。だがここで北京の内情を確認してみると、多くの部隊が次のターンに完成することが判明！　大慌てで「北京攻略作戦」を発動させ、中国と日本から北京に侵入する。

特別エリア攻略　北京

フライマンタ、TINコッド、61式戦車の大部隊で攻めた結果、短期間で占領に成功……と思いきや、その直前にロシア1から敵援軍が現れた。しかもその部隊は、山岳地帯の拠点に居座る。ロシア1を牽制しておくべきだったか…。そのため戦いは少し長引いたが占領には成功。





◀▲特別エリアに攻め込んだ場合、その周囲の敵エリアから援軍がくることが多いようだ。気を付けなければ……。

ハワイ攻略! アメリカ大陸に突入

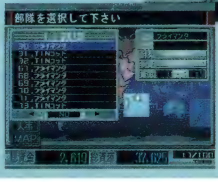
目標ターン数　17～20ターン

●敵エリアと隣接している場所に留守番部隊を配備!

敵エリアと隣接している場所を手薄にすると、敵は抜け目なく攻め込んでくる。交戦中になると移動の妨げになるので、取得エリアの増えてきたこの時点で再度、留守番部隊の微調整を行う。配備する部隊の基本形はＴＩＮコッド×３、フライマンタ×３、61式戦車×３。ミデア輸送機を加えたいが、財政的にピンチになってきたので最低限にする。たとえ攻め込まれても、これなら１回の敵行動設定フェイズくらいは持ちこたえられそうだ。留守番部隊を多くすると、最大部隊数の200を超えそうだし……。



▲最大部隊数は200。それを超えると開発が終了した機体が手に入らなくなる。要注意！



◀海上のエリアに戦車は無意味。そのへんを見ながら、全部隊の微調整を行っていく。

●ロシア方面への侵攻にはガンキャノンを活用

手薄にしていたわけではないのに、敵は頻繁に中国に攻めてくる。中国は山岳地帯が大部分なので、迎撃戦はとても面倒。厄介ごとの元を断つべく、ロシア１に向けて進撃する。ちょうどマドラスで生産していたガンキャノンが偶然にも間に合ったので航空機＆戦車部隊に同行させる。だが、これが結果的に良い方向に進んだ。ロシア１を取ることで、"敵特別エリア、オデッサ→アメリカ"という敵部隊の移動ルートを分断できたのだ。気を良くして隣接した敵領土のロシア２、カザフスタンへと次々と攻め込んでいく。



▲中国と北京の部隊でロシア１に進入してみる。

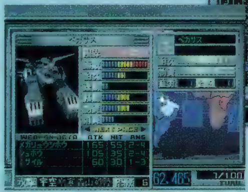


▲61式戦車とスタックしたガンキャノンが意外にも大活躍。

●ハワイ攻略までには新型が完成

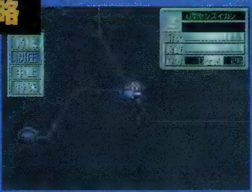
嬉しいことにペガサス、ガンタンク、ガンキャノン、プロトタイプガンダム、Gリクセン型などなどが、このタイミングで完成した。北京占領の直後にハワイへ攻め込めるよう、ペガサスに乗せ太平洋に送る。ハワイは、海が大部分を占めていたので潜水艦も太平洋へ。これで攻防万全！





◀▲順当に開発を進めていたので、これだけ揃えられた。太平洋に移動させる。

特別エリア攻略　ハワイ



▶拠点を制圧し、補給ラインを確保。



◀プロトタイプガンダムでこの性能！　もうウキウキ。

潜水艦で海上の拠点、ミデア輸送機に乗せた61式戦車で孤島の拠点を制圧。本隊のホワイトベースはフライマンタ、TINコッドと一緒に敵部隊が居座る島にジワジワ移動させる。ただここで困った問題が。島は敵部隊で溢れていたので、ペガサスに搭載したMSを降ろす場所がなかったのだ。無理するとMSが撃破されるかも!?　仕方なくTINコッドを1部隊だけ突っ込ませ、敵部隊の攪乱と索敵を行う。その結果、敵部隊が動いてくれたので隙間を縫ってプロトタイプガンダムを降ろし攻撃をさせてみる。なんとザクは紙屑のよう消えていくではないかっ！　連邦のモビルスーツはやはり化け物。プロトタイプガンダムの活躍によりハワイ占領に成功するのだった。

キャリフォルニアを足がかりに全域へ

目標ターン数　20～25ターン

●メキシコからも攻め上がる



▶キャリフォルニアでの戦いに援軍を送りたかったけど、これでは無理だし……。

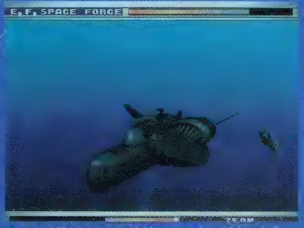


◀ガンダムが一瞬でこの戦いに決着をつけてくれた。結果オーライ！

もっと早く占領しておけば……と、この時点で後悔したのがメキシコ。ここを手に入れていれば、ジャブローで開発が終了した新兵器をアメリカでの戦いに投入できたいうのに。まあ悔んでも仕方ないので、とりあえず南米１から攻め上がる。だが再び誤算が！　十分な部隊を送り込んだのだが、メキシコを守る敵部隊の思わぬ抵抗と、アメリカからの敵援軍により戦いが長期化してしまったのだ。結局、ここではジャブローで完成したばかりのガンダムが活躍。ペガサスを中心とした本隊がキャリフォルニアを制圧するのと同時に決着が付くのだった。

特別エリア攻略　キャリフォルニア

ハワイを占領した部隊をそのままキャリフォルニアに向かわせ戦闘開始。やはりMSの性能のおかげで、戦いは順調に進んだ。ただちょっとスリルを味わったのが、敵にアッガイがいたこと。１回の戦闘で潜水艦の耐久力が約３分の１になってしまったのだ。潜水艦の時代も終わりか？　敵の水陸両用MSには隣接攻撃は禁物！



▲アッガイでこの状態！　ゴッグやズゴックだったら１回の戦闘で撃沈させられた可能性も。水陸両用MSには要注意。

アメリカ大陸全土を完全掌握!!

目標ターン数　27～30ターン

●大陸北部にも進撃

メキシコ占領部隊とキャリフォルニア占領部隊をアメリカで合流させる。アメリカを占領したら、ニューヤークに侵入する部隊とカナダ方面を攻略する部隊に分け、それぞれ進撃させる……。このあたりになるとMSが揃うので、トントン拍子に戦いを進めることができた。



◀カナダ方面に残った敵部隊は袋の鼠状態。簡単に占領できる。

●宇宙戦も抜かりなく!

宇宙での戦闘も抜かりなく続けていた。このへんまでゲームを進めると、ジムやボール、さらに搭載能力を持つサラミスＫやマゼランＫなども生産できるようになるので、それらを使って侵攻。なんとか地上とつながる６つのポイントを押さえることに成功したのだ。



◀オデッサ占領までには、地球を青くしておくのがいいかも。

特別エリア攻略　ニューヤーク



▶攻撃させて物資切れを待てば倒しやすい。

アメリカからペガサス中心の本隊を、そして大西洋１からも部隊を動かしてニューヤークに攻め込む。すでに周辺の敵エリアを完全に占領していたので、勝負はあっさりと決まった。ただ敵の中にアッザムがいたのにはビックリ！　こちらの航空部隊が、かなり落とされてしまった。だが最後は物資が切れて自滅。意外なところでアッザムの攻略法が判明。

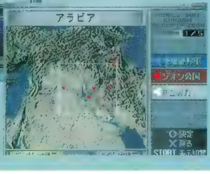
オデッサ進撃!

目標ターン数　33〜37ターン

●アフリカ方面の敵部隊を牽制



▼アラビアには敵の大部隊が！　逃げ回り戦闘を長引かせる。



▲アラビアを交戦中の状態に！　これで敵援軍の心配はない。

オデッサに攻め込むと、敵援軍がアラビアから押し寄せてきた。そうなると長期戦になる恐れがあるので先手を打ってみる。ただ本隊はオデッサの周囲を固めているから動かせない。そこでインドから部隊をアラビアに進軍させ、アラビアを交戦中の状態に！　これで完全にオデッサを孤立させることに成功した。

●戦力を集結させて大部隊を送り込め

残された敵エリアはアフリカ全土とオデッサのみ。その周辺を固める留守番部隊を残し、そのほかの部隊はロシア3、ヨーロッパ1、ヨーロッパ2に移動させる。こうすれば拠点の制圧を迅速に行うことができる。それに敵部隊を取り囲んでしまえば戦いやすくなるはず。などと頭の中で戦いを想定しながら部隊を配備していく。

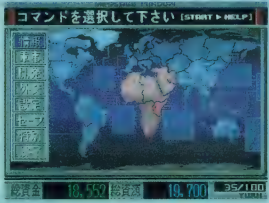


▲「部隊」コマンドで母艦などにMSを搭載しておいた。



◀留守番部隊のほかは、すべてオデッサの周辺に移動させる。

●オデッサ制圧時の最終的な状況



▶地上での未占領エリアはアフリカ方面だけになった。

オデッサを占領するよりも先にアフリカ全土を占領していれば、地上に残る敵重要エリアはキリマンジャロだけになる。ただ、それだとキリマンジャロの敵部隊数が膨れ上がるのでやめておいた。宇宙は全ポイントを押さえたところで達成感が沸き、ひとまず小休止している。地上戦終了後、ホワイトベースを打ち上げて進撃する予定。

特別エリア攻略　オデッサ

いよいよ地上におけるジオン軍の最重要エリア、オデッサに侵入。しかし、いきなりイベントが1つ飛ぶ。P165に掲載した「イベントフローチャート」どおりなら1ターン目にイベントが……。しかしないのは当然。そういえばホワイトベースは少し前にランバ・ラル隊を撃破したとか……。もしやホワイトベースを追い越していた？　そのおかげでマチルダは死なずに済んだが。そして2ターン目、無事に核ミサイル発射の警告がマ・クベから入る。だがエルランを拘束したことで難を逃れることができた。本当に危ないところだった。オデッサに駐留していた敵部隊はアッザム、グフ、グフ・カスタムなどの強敵ばかり。ただ、それよりも驚いたのがそれらの動きの良さ。拠点に居座るようなことはせず、物資が続く限り積極的に攻撃してきたのだ。これには、ガンダムも大ピンチ！　なんとか近くのミデア輸送機に転がり込むしまつ。最後まで油断できない戦局だ。



▲エルラン拘束イベントが発生しない場合もあるようだ。無条件で核が発射され……。



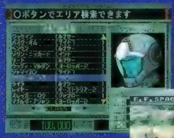
◀ガンダムに頼りすぎるのはさすがに危険かも。



▶なんとか上陸！　そして戦いは続く……。

地球連邦軍キャラクターデータ

ゲームスタートからオデッサ占領までの期間に活躍する41人のキャラを公開。各キャラのランクE時の能力値はもちろん、レベルアップ時に加算される数値、さらに友好キャラなどもフォローしていくぞ。これを参考に人材を管理していこう。



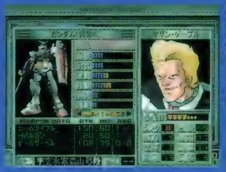
▼キャラのランクは敵部隊を撃破することによってアップしていくぞ。



▲ゲームスタート時のランクはキャラによって異なることを覚えておこう。

このキャラクターを活用せよ!

先陣を任せるなら、やはりヤザン・ゲーブルだろう。いろいろな意味でアクの強いキャラだが、パイロット適性能力は連邦軍で随一だぞ。特に格闘の能力が高いので、MSに乗せるのがベストだろう。ちなみに2番目はサウス・バニング。3番目はスレッガー・ロウが挙げられる。ただしスレッガーはイベントで死亡する可能性もあるので用心しよう。



◀MSが完成したら真っ先に配属したい。

表の見方

名❶前 | 階級❷ | ランクEの能力❸（魅 指 耐 格 射 反） | レベルアップボーナス❹（魅 指 耐 格 射 反） | イベント死❺ | 友好❻キャラ

❶〜❷：画面で確認できる名前とゲームスタート時の初期階級。
❸：キャラクターのランクE時の能力値。
❹：レベルアップ時に加算される数値。
❺：イベントで死亡することがあるかどうか。
❻：戦闘時にスタック、または隣接で士気+25

名前	階級	ランクEの能力						レベルアップボーナス						イベント死	友好キャラ
		魅	指	耐	格	射	反	魅	指	耐	格	射	反		
アデル	少尉	4	6	4	3	9	4	1	1	1	1	1	1	×	モンシア、ベイト
アムロ・レイ	少尉	4	7	7	8	10	10	1	1	1	2	2	2	×	カイ、ハヤト
ウッディ・マルデン	大尉	9	6	4	2	3	2	1	1	1	1	1	1	○	マチルダ
エイパー・シナプス	大佐	9	10	3	2	9	5	1	1	1	1	1	1	×	コーウェン、バニング
エルラン	中将	3	6	7	1	2	1	1	1	1	1	1	1	×	ゴップ、ワイアット
カイ・シデン	軍曹	4	6	4	6	6	8	1	1	1	1	2	1	×	アムロ、ハヤト
カレンジョシュア	曹長	6	6	10	7	5	5	1	1	1	1	1	1	×	シロー、サンダース
ゴップ	大将	2	1	9	0	1	0	0	0	1	0	0	0	×	エルラン、ワイアット
サウス・バニング	大尉	7	9	5	11	11	9	1	1	1	1	1	1	×	コウ、キース
サマナ・フュリス	曹長	3	3	3	4	6	3	1	1	1	1	1	1	×	ユウ、フィリップ
シロー・アマダ	少尉	5	3	12	5	7	4	2	2	1	1	1	1	×	カレン、サンダース
ジタン・ニッカード	大尉	5	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	×	シロー、サンダース
ジャマイカン	中尉	1	6	5	3	4	2	1	1	1	1	1	1	×	ジャミトフ、バスク
ジャミトフ	大佐	10	10	6	1	5	3	1	1	1	1	1	1	×	バスク、ジャマイカン
ジョン・コーウェン	少将	10	12	7	5	8	4	1	1	1	1	1	1	×	レビル、シナプス
スレッガー・ロウ	中尉	8	6	7	5	11	7	1	1	1	1	1	1	○	ミライ、セイラ
セイラ・マス	軍曹	9	7	6	3	5	5	1	1	1	1	2	2	×	アムロ、リュウ
テリー・サンダース	軍曹	3	3	11	8	6	5	1	1	1	1	1	1	×	シロー、カレン
ティアンム	中将	10	12	8	5	10	4	1	1	1	1	1	1	×	レビル、コーウェン
ハヤト・コバヤシ	伍長	3	5	7	8	6	6	2	2	1	1	1	1	×	リュウ、カイ
バスク・オム	少佐	1	11	10	6	7	4	1	1	1	1	1	1	×	ジャミトフ、ジャマイカン
パオロ	中佐	8	11	4	1	8	4	1	1	1	1	1	1	○	ワッケイン、ブライト
フィリップ	少尉	5	4	7	5	7	6	1	1	1	1	1	1	×	ユウ、サマナ
フラウ・ボウ	一般	5	0	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	×	アムロ、ハヤト
ブライト・ノア	中尉	3	10	9	5	6	5	2	2	1	1	2	1	×	ミライ、リュウ
ブレックス	大佐	11	9	8	3	4	4	1	1	1	1	1	1	×	ヘンケン
ベイト	中尉	5	7	5	6	7	7	1	1	1	1	1	1	×	モンシア、アデル
ヘンケン	少佐	8	11	9	4	8	6	1	1	1	1	1	1	×	ブレックス
マイク	少尉	7	2	2	3	4	2	1	1	1	1	1	1	×	レイヤー
マチルダ・アジャン	中尉	10	7	2	1	4	3	1	1	1	1	1	1	○	ウッディ
ミライ・ヤシマ	少尉	9	5	5	1	7	5	1	2	1	1	1	2	×	ブライト、スレッガー
モンシア	中尉	3	5	8	7	8	7	1	1	1	1	1	1	×	ベイト、アデル
ヤザン・ゲーブル	少尉	2	5	12	14	11	6	1	1	1	1	1	1	×	なし
ユウ・カジマ	少尉	5	7	5	6	12	8	1	1	1	1	1	1	×	フィリップ、サマナ
ライラ	少尉	3	8	7	9	8	8	1	1	1	1	1	1	×	なし
リード	中尉	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	×	ワッケイン
リュウ・ホセイ	曹長	5	5	11	7	5	3	2	1	1	1	1	1	○	ブライト、アムロ
レイヤー	中尉	8	8	6	7	7	8	1	1	1	1	1	1	×	レイヤー
レビル	大将	12	15	8	4	8	5	1	1	1	1	1	1	×	ティアンム、コーウェン
ワイアット	中将	2	1	4	0	2	1	1	1	1	1	1	1	×	ゴップ、エルラン
ワッケイン	少佐	6	9	8	2	8	5	1	1	1	1	1	1	×	パオロ、ブライト

地球連邦軍ユニットデータ

基礎、MS、MA、敵性の技術レベルが6になった段階で提案される45の開発プランを公開する。毎ターン、それぞれの部門に開発費を投入していれば、敵性のレベル以外はオデッサまでにレベル6を達成できるだろう。

表の見方

兵器名 ❶	プラン名 ❷	❸	❹	❺	❻	❼	❽	❾	❿	⓫	⓬

- ❶：開発が終了したときのユニットの名称。完成すると自軍の最終防衛エリアに登場する。
- ❷：開発プランとして提案されるときのユニットの名称。画面ではシルエットのみ表示。
- ❸：開発にかかる資金。武装以外は2倍の資金をかけられる。
- ❹：完成までの所要ターン。武装以外は資金2倍で半分になる。
- ❺～❽：開発プランが提案されるためのに必要なそれぞれの技術レベル。空欄は必要のないもの。
- ❾～⓫：耐久は1機あたりのユニット耐久力。運動はユニットの回避率と命中率に影響。移はユニットの移動力を表している。
- ⓬：MSの開発プランが提案される条件。記載されている条件を満たさないと、そのMSの開発プランは提案されないので確認しておこう。

兵器名	プラン名	資金	期間	基礎	MS	MA	敵性	耐久	運動	移動	備考
ジム	量産型のMS	3000	8	—	—	—	—	60	12	6	「陸戦ジム」または「ガンダム2号機」の開発
ジム寒冷地仕様	ジム寒冷地対応	1500	4	3	6	—	—	65	17	6	「ジム」の開発
ジムライトアーマー	ジム軽量型の開発	1500	4	3	6	—	—	45	28	8	「ジム」の開発
ジムキャノン	ジム砲撃戦型の開発	1500	6	3	5	—	—	70	10	5	「ジム」と「ガンキャノン」の開発
アクアジム	ジム水中型の開発	2000	6	3	5	3	—	70	40	7	「ジム」の開発
ガンタンク	支援用機動戦車の開発	2500	4	—	—	—	—	170	6	5	「コアファイター」の開発
量産型ガンタンク	ガンタンクの量産化	3000	6	3	4	—	—	70	5	5	「ガンタンク」の開発
ガンタンクII	局地防衛用車両の開発	1500	6	6	6	3	—	45	4	5	「ガンタンク」の開発
ガンキャノン（武装A）	支援用機動砲兵の開発	3000	6	—	—	—	—	200	16	6	「ガンタンク」の開発
ガンキャノン（武装B）	ガンキャノン：武装追加	1000	1	—	—	—	—	200	16	5	「ガンキャノン」の開発
プロトタイプガンダム	格闘用機動歩兵の試作	3500	6	—	—	—	—	250	35	7	「ガンキャノン」の開発
ガンダム（武装A）	格闘用機動歩兵の開発	3500	6	—	—	—	—	260	36	7	「プロトタイプガンダム」の開発。「RX回収計画の実行」
ガンダム（武装B）	ガンダム武装追加	1000	1	—	—	—	—	260	36	6	「ガンダム」の開発
先行量産型ジム（武装A）	陸戦用MS量産化	2000	4	—	—	—	—	90	15	6	「陸戦ガンダム」の開発
先行量産型ジム（武装B）	ジム武装追加	500	1	—	—	—	—	90	15	5	「陸戦ジム」の開発
先行量産型ガンダム（武装A）	陸戦用MSの開発	2500	4	—	—	—	—	120	20	7	「プロトタイプガンダム」の開発
先行量産型ガンダム（武装B）	ガンダム武装追加	500	1	—	—	—	—	120	20	6	「陸戦ガンダム」の開発
先行量産型ガンダム（武装C）	ガンダム武装追加	1000	1	—	—	—	—	120	20	5	「陸戦ガンダム（武装B）」の開発
先行量産型ボール	支援戦闘ポッドの開発	1500	4	3	3	4	—	25	12	5	「ガンタンク」か「ジム」の開発で技術条件「－1」（両方ならー2）
ボール	ボールの量産化	1000	4	3	3	6	—	20	10	5	「先行試作型ボール」の開発
61式戦車	戦闘車両の開発	500	2	—	—	—	—	8	5	6	なし
ホバートラック	MS支援車両の開発	500	2	2	3	—	—	12	8	6	なし
ビックトレー	巨大陸戦艇の開発	2500	6	4	—	—	—	600	5	6	なし
コアファイター	コアブロックの開発	1000	2	3	4	—	—	35	28	7	なし
コアブースター	コアファイターの強化	1500	4	5	5	5	—	80	32	8	「コアファイター」の開発
ファンファン	戦闘ホバークラフトの開発	500	2	—	—	—	—	3	6	6	なし
トリアーエズ	小型汎用戦闘機の開発	500	2	—	—	—	—	4	8	5	なし
TINコッド	高々度戦闘機の開発	500	2	—	—	—	—	8	12	6	なし
セイバーフィッシュ	汎用戦闘機の開発	1000	2	1	—	—	—	12	15	6	なし
フライマンタ	爆撃機の開発	1000	2	—	—	—	—	10	10	5	なし
デプロック	重爆撃機の開発	1500	2	1	—	—	—	14	8	5	なし
ドン・エスカルゴ	対潜哨戒機の開発	1000	2	2	—	—	—	15	9	5	なし
デッシュ	高速連絡機の開発	1000	2	3	—	—	—	10	14	6	なし
ミデア	輸送機の開発	1000	4	—	—	—	—	150	5	5	なし
コロンブス	輸送艦の開発	500	4	—	—	—	—	160	0	6	なし
サラミス	宇宙巡洋艦の開発	1500	6	1	—	—	—	300	8	7	なし
サラミス（後期生産型）	ビンソン計画1	2000	6	1	—	—	—	300	8	7	「サラミス」の開発。「ビンソン計画の発動」
マゼラン	宇宙戦艦の開発	2000	6	1	—	—	—	400	10	8	なし
マゼラン（後期生産型）	ビンソン計画2	2500	6	1	—	—	—	400	10	8	「マゼラン」の開発。「ビンソン計画の発動」
ペガサス	MS運用母艦の開発	5000	10	8	—	—	—	500	12	9	「V作戦の発動」
ホワイトベース	ペガサスの高性能化	5000	6	9	—	—	—	550	16	9	「ペガサス」の開発。「RX回収計画の発動」
U型潜水艦	潜水艦の開発	1500	6	1	—	—	—	240	6	8	なし
M型潜水艦	大型潜水艦の開発	3000	8	4	—	—	—	350	10	7	「U型潜水艦」の開発
HLV	突入カプセルの開発	500	4	—	—	—	—	150	0	6	なし

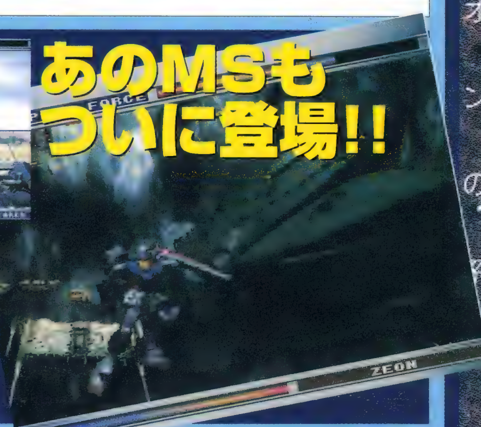
次号はリプレイの2回目をお届け！中盤戦を大攻略!!

ジオン軍編は連邦軍ヨーロッパ方面の最後の砦、ベルファストに進撃。そして連邦軍編では"星一号作戦"を発動！　ソロモン攻略までの道のりをリプレイで攻略。さらに戦略フェイズ&戦術フェイズの攻略パートでは、実戦で役立つ応用的なテクニックを伝授！　またモビルスーツデータ、キャラクターデータも一段と充実させてお届けしていくぞ。次号も絶対に見逃すな!!





あのMSもついに登場!!



◀◀中盤の戦いはジオン軍編、地球連邦軍編とも熾烈を極める。数々の激戦で苦戦しないために次号の攻略も逃さずチェックするように！



イラスト／山村 路

電撃ゲーム小説大賞フェア2000
人気のラインナップ

土門弘幸（第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

セブンス・ヘヴン　イラスト／藤本秀明
①ミオと未緒　定価:本体544円+税
②魔人と魔剣　定価:本体550円+税
③竜と人　定価:本体550円+税
④霧の降る時代　定価:本体570円+税

高畑京一郎（第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）

クリス・クロス 混沌の魔王
イラスト／きがわ 琳　定価:本体505円+税
タイム・リープ あしたはきのう〈上〉〈下〉
イラスト／衣谷 遊　定価:本体各485円+税

中里融司（第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）

狂科学ハンターREI　イラスト／小畑 健
①　定価:本体505円+税
②ニコラ・テスラの塔　定価:本体524円+税
③パラケルススの秘石　定価:本体530円+税
④ハロルドの場(フィールド)　定価:本体530円+税
⑤エディソンの交信機(ラジオ)　定価:本体550円+税
EX1　定価:本体550円+税

古橋秀之（第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

ブラックロッド
イラスト／雨宮慶太　定価:本体490円+税
ブラッドジャケット
イラスト／伊藤義則　定価:本体530円+税

川上 稔（第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）

都市シリーズ
パンツァーポリス1935
イラスト／しろー大野　定価:本体544円+税
エアリアルシティ
イラスト／中北 晃二　定価:本体550円+税
風水街都 香港　イラスト／さとやす(TENKY)
〈上〉定価:本体570円+税　〈下〉定価:本体610円+税
騒楽都市 OSAKA　イラスト／さとやす(TENKY)
〈上〉定価:本体630円+税　〈下〉定価:本体790円+税

上遠野浩平（第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

ブギーポップは笑わない
イラスト／緒方剛志　定価:本体550円+税
ブギーポップ・カウントダウン エンブリオ浸蝕
イラスト／緒方剛志　定価:本体510円+税

阿智太郎（第4回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）

僕の血を吸わないで　イラスト／宮須弥
①
②ピーマン戦争
③ドッキンドッキ大作戦
④しとしとぴっちゃん
⑤アクシデントはマキシマム　定価:本体各550円+税
住めば都のコスモス荘　イラスト／矢上裕
①　定価:本体550円+税
②ゆ〜えんちでドッコイ　定価:本体510円+税

白井信隆（第5回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

学園武芸帳「月に笑く」
イラスト／小笠原宇紀　定価:本体550円+税
「月に叢雲、花に風」学園武芸帳2
イラスト／小笠原宇紀　定価:本体570円+税

三雲岳斗（第5回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）

コールド・ゲヘナ　イラスト／衣谷 遊
①定価:本体490円+税
②定価:本体590円+税

志村一矢（第5回電撃ゲーム小説大賞〈選考委員特別賞〉受賞作家）

月と貴女に花束を
①　定価:本体570円+税
②妖龍の少女　定価:本体550円+税

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

お問い合わせ▶03·3238·8605（角川書店特販部）　内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/

電撃屋グッズ&キャンペーン

バレンタインフェスティバル開催

新宿駅西口のヨドバシカメラ、ゲーム・ミュージック館1Fの電撃屋で、2月10日からバレンタインフェスティバルを開催。電撃屋で『マール』&『リトプリ』グッズを購入してくれた人に『リトプリ』のオリジナルシールをプレゼントしちゃうぞ。数に限りがあるので、欲しい人はお早めに！



テレカ
◀DPSの表紙イラストなどをプリントしたテレカ。絵柄は全4種類で、各1,200円。



メモリーカードケース
▲ゲームのパッケージと同サイズのメモリーカードケース（4枚収納可能）。各650円で発売中。

などのグッズを購入すると…



『リトプリ』オリジナルシールをもれなくプレゼント!

電撃屋が出張開催しま～す
「ドルフィン山本」(名古屋)
「ソフマップ4号店」(大阪)



リトルプリンセス マール王国の人形姫2 LittlePrincess

HiMiTsu クルルのひみつ日記

『リトプリ』オフィシャルファンブック 2月10日発売だよ!

BOOK	
発売日	2月10日
価格	1,500円+税
判型	AB判

GAME	
発売日	発売中
ジャンル	RPG
メーカー	日本一ソフトウェア
価格	5,800円（税別）

『リトプリ』とは－ ミュージカルイベント満載のRPG!

この『リトプリ』は、前作『マール王国の人形姫』(以下：『マール』）の続編となるミュージカルRPG。『マール』の主人公だった「コルネット」の娘「クルル」が主人公です。クルルはマール王国のお姫さまですが、その持ち前の行動力で〝あたしの王子さま♥〞捜しの旅に出ます。ゲームは、序幕から最終幕までの全10幕構成。戦闘システムが『マール』のSLGタイプからコマンド選択式に変更になったほか、シナリオがボリュームアップ、好評だったミュージカルイベントがクオリティアップするなど、『マール』以上に楽しくなっています。



『リトプリ』の主な登場人物

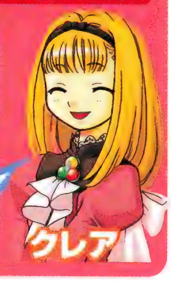




▲クルルは冒険の中で、さまざまな経験をし、立派に成長していきます。
◀ミュージカルイベントではキャラクターのカワイイ動きにも注目。

●第1回● クルルのひみつ日記の魅力はコレだ!!コーナー





パンパカパ〜ン！ みんな、おまたせ!! ついに『リトプリ』のファンブック「クルルのひみつ日記」が発売になったんだよ。ではここで、特別に「ひみつ日記」の内容をちょ〜〜っとだけお見せしちゃうね♥

「ひみつ日記」には「Gallery」「Character」「Story」「How to win」「Et cetera」という5つのコーナーがあります。今回はその中から「Gallery」と「Story」の内容を紹介しますわ♥

Gallery ギャラリー

「リトプリ」の雑誌紹介用イラストから、超レアなイラストまで多数収録！







クルル：まずは、イラスト満載の「Gallery」から紹介。

クレア：この「Gallery」では雑誌紹介用や、お店の購入特典用のイラストなどを見ることができますわ。中にはとってもレアなイラストもありますわね。

クルル：それに、ちょうどDPSと同じサイズだから、イラストは大きくバーンと掲載されていて、見やすくてとってもいい感じ！

クレア：この小さくてもかわいいクルルちゃんのイラストが、もっと大きなサイズで見られるんですわね♥

クルル：…って、なに頬ずりしてんの？

Story ストーリー

序幕から最終幕までのストーリーを紹介！ 本誌では紹介されなかったイメージイラストも掲載!!

クルル：「Story」では、あたしたちの冒険が最初から最後までわかりやすく紹介されているんだよ。

クレア：このイメージイラストは（左のイラストを指さして）、第八幕で空中庭園にいく途中のシーンですわね。



クルル：うん。本誌では掲載されなかった第五幕以降のイメージイラストもバッチリ収録されてるんだよ。

クレア：それは必見ですわ。

クルル：あっ！ そうそう「How to win」以外は基本的にネタバレしまくってるから、まだゲームをプレイしていない人は注意してね。



次回は「Character」と「How to win」「Et cetera」を紹介していくよ！



数多くのゲームクリエイターを業界に送り出している名門校

バンタン電脳情報学院

まったくの初心者を2年間でプロレベルにまで高める実践的なカリキュラムで、抜群のゲーム業界就職実績を誇っているだけに、今年度も入学希望者が殺到しています！
そして今年度も、そろそろ**募集の締切**が近づいています。「進路はいろいろあるけれど、やっぱりゲームを作ってみたい」と、心のどこかで迷っているキミ！

もう迷っているヒマはない。夢をかなえるために、はじめの一歩を踏み出そう！

内定を勝ちとったバンタンの先輩たちの話を聞いてみよう！

バンタン内定者座談会





ゲームデザインコース
桐山 佳子
(株)バンプレソフト内定



ゲームデザインコース
池上 文宏
(株)テクモ内定



ゲームプログラムコース
伊野前 幸子
(株)カプコン内定



ゲームプログラムコース
吉岡 正徳
コナミ(株)内定

——面接や筆記試験のときにいちばん役に立ったのは、どんなことでしたか？

桐山「私はゲームデザイナー、いわゆる企画のコースなので企画書が作品になるんです。だから実際の面接の時も簡単なプレゼンをやったのですが、作品合評会などで何度も経験していたので場慣れしていたことですね。人前で話をすることに対して抵抗感がありませんでした」

伊野前「アセンブラについての知識を持っていたことが評価につながったような気がします。それと、ビジネスマナーとか心構えといった、技術や知識とは違ったところでも学校できちんと教えてもらったので、その辺は役に立ったと思います」

池上「バンタンに来て勉強がとても好きになったんです。なので、模擬面接とかいうよりも一生懸命学んで、それがトータルに役立ったと思います」

吉岡「面接では技術的な質問が多かったんです。僕たちは1年生のときにアセンブラとC言語をスパルタ的に叩き込まれていたので、伊野前さんと同様にそこが役立ちましたね。あとは面接の前日に個人面接をしてくれたので最終的なアドバイスをいろいろもらいました」

——バンタンに入っていちばんの財産は？

桐山「大勢の前で話をしたり、プレゼンをする技術が身についたと思います。それが自分の性格改善にもつながって、性格が明るくなりましたね」

伊野前「上手な質問の仕方がわかったと思います。何をポイントに聞くと自分で聞きたい答えが出せるか、知りたいことを引き出せるか、そういうことがわかったと思います」

池上「パソコンに詳しくなったことですね。当り前かもしれないのですが、入学当時はまったく初心者だったので、それを思うと自分なりにずいぶん上達したと思います」

吉岡「共通の趣味や目標を持った友人ができたことです。バンタンには刺激になるような仲間がたくさんいたので制作も楽しかったですし、あとはやはりプログラミングの知識をきちんと身につけられたことですね」

——これから実際にプロの現場に入るわけですが、これからの目標を聞かせてください。

桐山「ゲームデザイナー（企画）という職種自体、女性が少ないので、女性らしい企画で有名になってたいです」

伊野前「大きなプロジェクトに参加したり、手がけられるようになりたいですね」

池上「形にとらわれず、独創的な発想でいいものをつくっていきたいです」

吉岡「ゲームのことをよく知らない人でも『ゲームでこんなことができるんだ』と感じられて、ユーザーをあっと言わせるような作品をつくっていきたいです」

バンタン学生作品ギャラリー



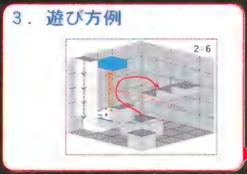
浅賀 克博
松浦 太郎
D's garage 21
（テレビ朝日）
[オープニングCG]



菱沼 精一
トラブルチョコレート
（テレビ朝日）内
OTAKARA SITE
[オープニングCG]



引地 誠
高嶋 直之
imagina
CG映像フェスティバル99
[学生代表作品]



金 智徳
(株)SME・インターメディア
SHOCK PRICE
大賞受賞作品
[2000年商品化]



プロジェクトAP
チーム「EDGE」
プレイステーション
ゲーム制作
[商品化予定]



井上 ちひろ
"VANTAN FES"
バンタンクリエイターズフェス
[出展作品]

[昼間部]

COURSE

- ゲームデザインコース [2年制]
- ゲームライターコース [1年制]
- ゲームグラフィックコース [2年制]
- ゲームプログラムコース [2年制]
- ゲームサウンドコース [2年制]
- ゲームプロデュースコース [4年制]
- 声優コース [1年制] NEW!!

バンタン主な就職先

(株)アスキー／(株)アトラス／(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
(株)ナムコ／(株)カプコン／コナミ(株)／(株)ビバリウム／(株)スクウェア
(株)タイトー／(株)ゲームアーツ／(株)アートディンク／日本ファルコム(株)
エフアンドシー(株)／(株)メトロ／(株)バンプレソフト
(株)フロムソフトウェア／(株)ファミリーソフト／(株)ワープ
その他多数

内定者コメント 「就職に強い」バンタンでは内定者ぞくぞく続出中！



ゲームグラフィックコース 井上 ちひろ
祝 コナミ(株)内定

バンタンを選んだのは、学校の雰囲気と就職実績ですね。入ってみるとわかるのは、やっぱり授業内容がいいってことかな。先生は現場で活躍しているプロだから、教わることにとてもリアリティがあるんですよ。バンタンはいろんな学生がいて、いろいろと刺激になりますよ。

バンタンOB紹介!!

「バイオハザード3」のプログラマーとして大活躍!!

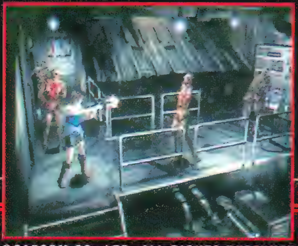


株式会社カプコン　開発本部プログラマー
島守 明広　98年卒

CAPCOM

ゲーム作りってのは面白いですから、別に不満なんて全然ないです。特にね、ゲームとして動いている画面って、プログラマーが一番最初に見れるじゃないですか。プログラマーが作ってるんだから当り前なんだけど、新しいゲームが動くときって、結構感動するんですよね。
僕は今回「バイオハザード3」にスタッフとして初めて入ったんです。出来上がった時は、めちゃくちゃ嬉しかったですね。店頭に並んでいるのを30分も売れてるかどうか見てたくらいですから。当然、売れてましたよ(笑)。





©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

「シーマン」のメインプログラマーはバンタンOB!!



株式会社ビバリウム　システムエンジニア
鈴木 孝尚　97年卒

VIVARIUM

バンタンに入った頃は、クラスで5本の指に入る劣等生でしたよ(笑)。
でも「好き」で「ヤル気」があれば、ボクみたいな生徒でも大丈夫。
バンタンでは、講師や仲間にいい影響を与えてもらえますから。
どれを見ても同じようにしか見えないゲームが多いなかで、はじめて「シーマン」の企画を聞いたときはインパクトがあって驚きましたね(笑)。
好きなことを、自分なりのやり方でできる仕事なんで、今はとっても楽しいです。
「この仕事をやっていて良かった」って心から思いますね。





©1996-1999 DigiToys Co., Ltd.& VIVARIUM Inc

*学生・社会人・フリーターの皆さんに朗報!!

デジタルファーム DIGITAL FARM

2000年4月生 募集中!!

本格的ゲームクリエイター育成短期専門校「バンタン電脳情報学院◎Digital Farm」誕生

「バンタン電脳情報学院◎Digital Farm」はゲーム業界のクリエイターの育成を目的とした、学生・社会人・フリーター向けの本格的短期スクールです。
学生・社会人・フリーターの方を対象としている関係上、バンタン電脳情報学院の夜間・土曜コースとして設立されました。コースは入門→実践→応用と構成されており、「コンピュータを触ったことのない初心者」から「ある程度知っているという方」まで、その人に合ったスタート地点で学ぶことができます。

「バンタン電脳情報学院◎Digital Farm」講座のしくみ

1.そのコースに入門コース、実践コース、応用コースが設定されている場合 *入門、実践、応用コースの適性は学校説明会で相談いたします。

- 全く知識がない
- コンピュータに触ったことがない
- クリエイターに憧れてるんだけど・・・
- 試しにやってみたいんだけど・・・

▶ 入門コース
- ゲームプランナー入門コース [6ケ月/20万円]
- ゲームプログラム入門コース [6ケ月/23万円]
- ゲームサウンド入門コース [6ケ月/28万円]
- ゲームクリエイター入門コース [1年/33万円]

- 基本的なことはそこそこわかっているつもりだけど・・・
- 入門コースではないけど応用コースからでもないような気がする

▶ 実践コース
- ゲームプランナー実践コース [6ケ月/23万円]
- ゲームプログラム実践コース [6ケ月/20万円]

- ある程度技術は持っているつもり・・・
- その分野のオリジナル作品があるんだけど、まだプロレベルの技術ではない

▶ 入講審査にパス ▶ 応用コース
- ゲームプランナー応用コース [6ケ月/28万円]
- ゲームプログラム応用コース [6ケ月/28万円]
- ゲームキャラクターデザインコース2(デジタルアニメーション) [6ケ月/28万円]

GAME CREATOR

2.そのコースに入門コース、実践コース、応用コースが設定されていない場合

- 全く知識がない
- コンピュータに触ったことがない
- クリエイターに憧れているんだけど・・・
- 自分が目指す分野を基礎から徹底的に学びたい

▶
- ゲーム雑誌ライターコース [1年/43万円]
- ゲームシナリオコース [1年/43万円]
- ゲーム業界就職デッサンコース [3ケ月/8万円]
- ゲームキャラクターデザインコース1(デジタルアニメーション) [6ケ月/25万円]

「バンタン電脳情報学院◎Digital Farm」イベント情報

●学校説明会　所要時間：約1時間　参加費：無料
学校のことはもちろん、ゲーム業界や職種・就職に関することまで、いろいろ詳しく説明します。

2月	2(水)・5(土)・7(月)・9(水)・12(土)・15(火)・17(木)・19(土)・21(月)・23(水)・26(土)・29(火)
3月	2(木)・4(土)・6(月)・8(水)・11(土)・14(火)・16(木)・18(土)・20(月)・22(水)・25(土)・27(月)・29(水)

*月～木曜日→10：00～20：00、土曜日→10：00～17：00
日曜日→13：00～17：00までの都合の良い時間を指定してください。

●ゲーム業界就職講座　参加費：1500円
ゲーム業界の実情から就職に必要なノウハウまでを現役のクリエイターが熱く語ります。多くの方の参加が予想されますので、希望される方はお早めにお申し込み下さい。
2/13(日)・3/20(日)　13:00～16:00
*学校説明会に参加された方には、先着で「ゲーム業界就職講座」無料招待チケットを進呈いたします。お早めにどうぞ!!

イベント参加希望の方はこちら!
資料請求(無料)・イベント参加のお申込みは綴じ込みハガキか下記フリーダイヤル・ホームページで受付けています。
0120-51-0505 *携帯電話 PHSからでもOK
http://www.lab.vantan.co.jp/dfarm.html

学校案内パンフレット 無料進呈中
お申込は左記フリーダイヤル又はホームページでどうぞ!



〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-9-4

[バンタンイベントインフォメーション]
お問合わせ・参加希望の方は右記フリーダイヤルでどうぞ!

● 学校説明会&授業見学会 開催中
日時：随時(日・祝日は除く)・10:00~18:00

● VANTAN FES〈学生作品発表会〉
日時：2/25(金)・26(土)・10:00~18:00

入学願書締切迫る!!



学校案内パンフレット 無料進呈中
お申込は右記フリーダイヤル又はホームページでどうぞ!

FREE DIAL. お問合わせ大歓迎です! 携帯・PHSからでもOK!
キガルニレッツフォン!!
0120-51-0505

URL. バンタンのヒミツが満載?! 気軽にアクセス×アクセス!!
キガルニアクセス!!
http://www.lab.vantan.co.jp/

バンタン電脳情報学院

電撃 NEWS STATION

2月10日

寒い季節だけど、外ではイベントが盛りだくさん。行ってみよう!!

EVENT イベント アーケードゲームにも注目したい！

AOU2000アミューズメント・エキスポ ―2月26日―



▲写真は昨年行われた「AOU1999」の模様。

AOU2000アミューズメント・エキスポ

日時▶2月26日（10：00～17：00）
※25日は関係者のみ
場所▶幕張メッセ／ホール2～3
（ＪＲ京葉線・海浜幕張駅より徒歩５分）
入場料▶大人¥1,500・小中高生¥1,000（当日・税込）

アーケードの新作を一足先にプレイできる！

アミューズメント業界の一大イベント、「ＡＯＵ2000アミューズメント・エキスポ」が、２月25日・26日に、千葉県・幕張メッセで開催されるぞ。これは全国のアミューズメント施設で遊べる、最新のビデオゲームやプライズマシンなどを一堂に集めたイベント。入場すれば、最新のゲーム機が無料で楽しめるぞ。今回は26日(土)が一般入場日になっているので、興味のある人はぜひ参加してみよう。「ＡＯＵ」のポスターが貼ってあるお店では、割引引換券も配布しているぞ。なお、このイベントの情報はHP[http://www.nekonet.ne.jp/AOU]でも公開中だ。

出展メーカーチェック

今回は国内外のメーカー58社が出展を予定（１月31日現在）。会場は「一般ゾーン（ビデオゲーム機等）」や「景品ゾーン」といった、５つのゾーンに分かれ、200台（前回の出展台数）を超える最新のアミューズメントマシンを自由に体験することができる。
主な出展社(50音順)：アトラス、カプコン、コナミ、彩京、サミー、ジャレコ、セガ・エンタープライゼス、タイトー、テクモ、ナムコ、バンプレスト、ほか。

TOPIC トピック KDD＋カプコン！

対戦型ゲーム用ネットワーク

対戦型ゲームの新時代が到来!!

ＫＤＤは、対戦型ゲーム用ネットワークサービス「マッチングサービス」を、３月より提供開始すると発表した。これは従来の通信対戦用ネットワークに比べ、はるかに高速のデータ送信ができるシステム。このシステムでの第１弾タイトルは、カプコンのDC版『MARVEL VS. CAPCOM 2』(３月23日発売)。カプコンは、ほかに４本のＤＣタイトルの対応も発表した。「異なるハード同士の対戦も可能」(ＫＤＤ）とのことなので、ＰＳ２との連動も気になるところだ。


▲１月25日に都内で行われた、発表記者会見のようす。


▼DC版『MARVEL～』。将来はPS2とDCの対戦も？

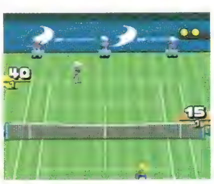
TOPIC トピック キミのアイデアがゲームに！

『SIMPLE1500シリーズ』

350万本達成の人気シリーズが新企画を募集

麻雀や将棋といった、定番ゲームの低価格タイトルで人気の『SIMPLE1500シリーズ』(D3パブリッシャー)。昨年末にはシリーズの累計出荷本数が350万本を超え、ますます好調の同シリーズだが、このシリーズでリリースするタイトルの企画を募集しているのはご存じだろうか？　テレビ朝日の才能発掘番組、「D's Garage21」(テレビ朝日・水曜・25:00～25:30、ほか全国20局ネットで放映中）では、ユーザーが考えたゲームのアイデアを募集中だ。気になる人はさっそく番組をチェックしてみよう！


▲ＣＧ・マンガ・ゲームなど、あらゆるジャンルの若きクリエイターたちの作品を、発表・応援している人気番組。オフィシャルHP［http://music1.tv-asahi.co.jp/DsGarage21/］も公開中。

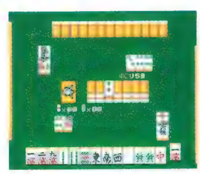

◀写真は、２月24日に発売のシリーズ最新作『Vol.26 THEテニス』。

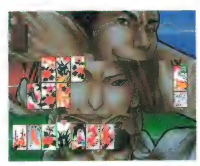
CAMPAIGN キャンペーン 海外に行くチャンス!! しめ切りまで1ヵ月！

『HYPER VALUE 2800シリーズ』ポイントバトルキャンペーン

ゲームのお金で海外旅行をゲット!!

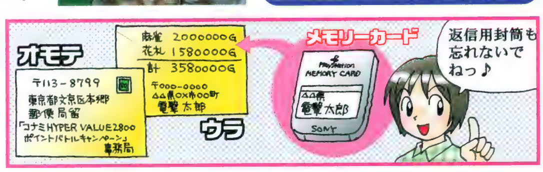
現在コナミでは、『HYPER VALUE 2800シリーズ』を対象とした、ポイントバトルキャンペーンを実施中。同シリーズの『麻雀』と『花札』でお金を稼いで、そのデータをコナミに送ろう。合計金額が一番多かった人には、豪華な海外旅行(香港＆マカオ、または韓国)をプレゼント!!　さらにゲーム別の部門賞(上位各５名まで)も用意されているので、どちらか一方だけで応募することも可能だ。しめ切りは３月10日(消印有効)。お問い合わせは事務局（TEL：03-3945-9898）まで。


◀勝てば着せ替えが楽しめる『麻雀』。


◀日本全土で花札対決が楽しめる『花札』。

応募のきまり

①データをセーブしたメモリーカード（ポケットステーションは不可）と、②自分の住所・氏名を記入し80円切手を貼った返送用の封筒の２つを用意して、下のイラストのあて先まで応募しよう。郵送する封筒の裏には、住所・氏名（未成年の場合は保護者の名前も）・年齢・電話番号・プレイしたゲーム名・得点（金額）を忘れずに記入しよう。メモリーカードは内容を確認後に返送される。必ず自分の名前と県名を記入しておこう!!



●お詫びとお知らせ：DPSvol.134のP.230～231にてお伝えした、「ウォーカーでゲーム スタート記念プレゼント」の記事において、誤りがありました。プレゼントの応募先は、「〒100-8783」ではなく「〒100-8773」です。お詫びして訂正いたします。なお、すでにご応募いただいた方のハガキは、確実に届きますので、ご安心ください。今後ご応募いただく場合、郵便番号は「〒100-8773」でお送りいただけますよう、お願い申しあげます（編集部）。

TOPIC トピック

あの人気漫画がついにゲーム化!!

『サラリーマン金太郎 The Game（仮）』アフレコ収録

金太郎の声は、映画・ドラマと同じ高橋克典氏が担当!!

「週刊ヤングジャンプ」（集英社刊）で好評連載中の人気漫画「サラリーマン金太郎」（原作：本宮ひろ志氏）が、ＰＳでゲーム化決定!! ゲーム版『金太郎』は、主人公・金太郎となって、さまざまな難問を適切な判断で解決していくＡＶＧだ。金太郎の声は、ＴＶドラマや映画で主演の高橋克典氏。先日行われた公開アフレコでも、持ち前の金太郎節を披露して、熱のこもった演技を見せてくれたぞ。「アフレコは今回が初めて。ドラマとはまた違った難しさがありました。ゲームオリジナルのシーンも多いので、発売したらぜひ楽しんでください」（高橋氏）。ファンは期待しよう!!



▲取材する報道陣の前で、迫力の演技を披露した金太郎役の高橋克典氏。



◀ゲームは6月に、バンダイから発売される予定だ。

EVENT イベント

ファン待望の「感謝デー」開催！

NECインターチャネルファン感謝デースペシャル －2月26日－

ファンのための一大祭り！

ファン必見のイベント「NECインターチャネル ファン感謝デースペシャル」が、2月26日（14:00～19:00）に開催されるぞ。〝スペシャル〟と題された今回は、東京国際フォーラム（ＪＲ有楽町駅より徒歩1分）の地下2階展示ホールを会場に、さまざまな企画が予定されている。同社の人気タイトルの展示や、会場限定グッズの販売、出演声優のトークショウ（有料）など、ファンにはたまらない内容!! 入場料は基本的に無料なので、気軽に参加してみよう。



◀ＰＳでは『夏色剣術小町』（写真）や『絆という名のペンダント』ほか4作を出展。

■特別イベントのチケット発売中!!……出演声優のトークショウと新作発表会（15:00～／19:00～の2回公演）のチケットは、全国のローソンの「Loppi」で2月25日まで販売中。（Ｌコード35638／¥3,000・税別）

TOPIC トピック

「あずまんが」って知ってる？

「あずまんが大王①」 －発売中－

この表紙が目印！



DPS編集部オススメの一冊!!

「コミック電撃大王」（メディアワークス刊）で連載中の人気漫画「あずまんが大王」が、待望のコミック化!! 噂の美少女4コマコミックを、まとめて楽しむことができるぞ。個性的なキャラたちが繰り広げる、独特の世界を堪能しよう!!

あずまんが大王①（作：あずまきよひこ）
▶発売中 ▶¥680（税別） ▶メディアワークス

ゲーム小説フェア開催！ 電撃文庫も注目してネ！

現在メディアワークスでは、「電撃ゲーム小説大賞フェア2000」を、全国の書店で開催中。歴代の「電撃ゲーム小説大賞」を受賞した、10作家・42タイトルが名を連ねているこのフェア。期待の新鋭・円山夢久氏の「リングテイル～勝ち戦の君～」や、ＴＶアニメも放映中の「ブギーポップ」シリーズ（上遠野浩平氏）など、大作・話題作がめじろ押しだぞ。作家のラジオ番組への出演や、ＴＶＣＭの放映など、幅広いキャンペーンも展開中。まだ読んだことがない作品があるという人は、この機会にぜひ読んでみてネ!!

TOPIC トピック

最強のプレイヤー、誕生！

「ZEUSII JAPAN CUP'99」結果発表

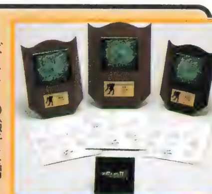
熾烈なトーナメントが展開!!

ＤＰＳ＆ＤＰＳ－Ｄ編集部の主催で行われた『ＺＥＵＳII』のゲーム大会「ZEUS II JAPAN CUP'99」の結果が、ついに発表されたぞ!! アートディンクのロボットＳＬＧ『ＺＥＵＳII』で作ったチームのデータを募集して、最強のプレイヤーを決定するというこの企画。300通を超える応募が寄せられて、激しいトーナメント戦が繰り広げられたのだ。気になるその結果は…!?


▲人気シリーズの最新作。無人機動兵器の思考ルーチンを作成して、さまざまなミッションをクリアしていくＳＬＧだ!!

優勝は「玉鷺」チーム!!

見事優勝に輝いたのは、神奈川県「nas_B」さんの「玉鷺」チーム。2位は千葉県「青の騎士」さん、3位は神奈川県「ハロハロ」さんだ。戦いの結果は、アートディンクのＨＰ［http://www.artdink.co.jp/］でも公開中。


▶ベスト3の強者に贈られた盾。おめでとう!!

PRESENT プレゼント

映画「ブギーポップ」試写会にご招待！

「ブギーポップは笑わない」電撃合同試写会 －3月4日－

100組200名様をご招待!!

電撃文庫の人気小説「ブギーポップは笑わない」の劇場版映画が、3月11日から全国の劇場で公開される。それに先立ち、3月4日に銀座ヤマハホールで行われる試写会に、抽選で100組・200名様の読者をご招待するぞ!! 会場では主演・吉野紗香ほか、関係者の舞台挨拶も行われる予定。公開前に見られるチャンス！ ぜひ応募してね。


▲原作のエピソードをもとに、オリジナルの脚本で描かれるもう1つの物語。

応募要項

ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22 コンワビル10階（株）東映ビデオ宣伝部「ブギーポップは笑わない」DPS係まで送ろう。しめ切りは2月23日（消印有効）。（※）

はみ出し 電撃情報ステーション

●世界でたった1台の体感バトルゲーム機が登場!!……体感バトルゲーム機『ダイナミカ50』の新登場イベントが、ゲームファンタジア・サンシャイン店（東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3Ｆ）で開催されたぞ。『ダイナミカ50』は、プレイヤーの動きに画面が連動して、キャラクターを操作することができる、まったく新しいゲーム機。実際に腕を突き出すことで、画面のキャラもパンチを繰り出す。当日はナムコの『鉄拳3』を使ったアトラクションも実施され、居合わせたお客さんの注目を集めていたぞ。この『ダイナミカ50』は、2月26日に幕張メッセで開催される「ＡＯＵ2000」でも出展される予定なので、興味を持った人はチェックしてみよう!!

●最強の声優人!? 『イカサマ麻雀』アフレコ報告……アイディアファクトリーより2000年発売のソフト『イカサマ麻雀』（価格未定）のアフレコが、先日都内某所で行われた。「声の出演」には、ドラマの悪役で知られる「悪役商会」の面々を起用。緊張感のある、迫真の演技で魅せてくれたぞ。特に八名信夫氏のナレーションは必聴！ 期待の一本だ。


◀大迫力のアフレコをしてくれた、悪役商会のみなさま。

※……このプレゼントは、電撃各誌合同で実施されています。お問い合わせは（株）東映ビデオ宣伝部（TEL:03-3545-9302）まで。
また、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



2000.1.29.横浜

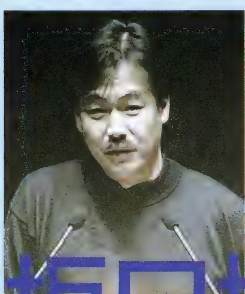
スクウェアミレニアムと銘打たれたこのイベントで、スクウェアの2000年以降のソフト戦略が発表された。『FF IX』、『X』、『XI』の映像が静かに流れる中、プレゼンテーターである坂口氏の口から、熱く語られたオンラインゲームの構想とは？

SQUARE MILLENNIUM

FFシリーズ新世紀=新次元へ突入!!

『FF IX』2000年夏発売 for PS
『FF X』2001年春発売 for PS2 + for ONLINE
『FF XI』2001年夏発売 for ONLINE

MAIN PRESENTATER



さかぐち・ひろのぶ

株式会社スクウェア副社長。FFシリーズの生みの親。現在夏発売の『FF IX』の最終調整をしながら、『X』、『XI』と映画の制作を同時に手がけるという超多忙なスケジュールをこなしている。また、プレイオンラインの総合ディレクターでもある。

坂口博信

『IX』はもうほとんど完成しています 夏には必ず皆様にお届けしますよ

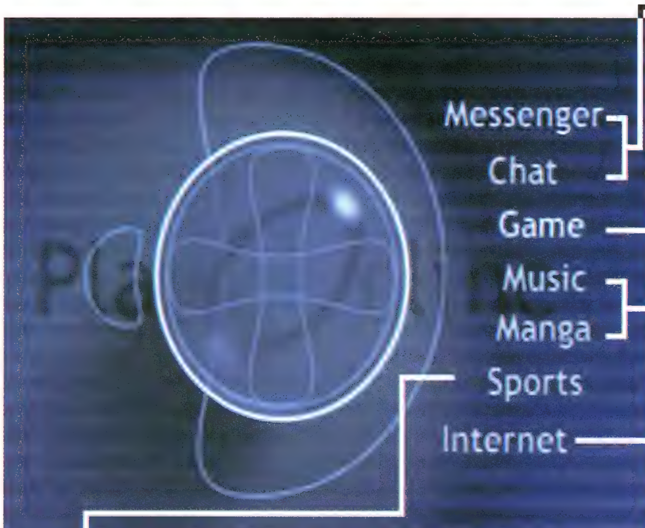
坂口博信氏：『ファイナルファンタジーIX』、『X』、『XI』とがんばって作っています。それぞれちょっと説明しますと、『IX』はほとんど完成しています。今年の夏に発売ですから、もうすぐ遊べます。次に、2001年の春に『X』をリリースする予定です。『X』はプレイステーション2対応の初めての『FF』になります。プレイオンライン（右ページ参照）も同時に立ち上げる予定で、もちろんプレイオンラインにも対応させせます。特にネットワークにつなげなくても、『X』は今までと同じように遊べるようになっているのですが、『X』の中にはプレイオンラインのプログラムが内蔵されていますので、つないでいただくとそのままプレイオンラインのサービスを受けられます。たとえば、プレイオンライン上の攻略ページに直接アクセスできたり、アイテムの取り忘れがあるんじゃないかというときに、こちら（ホスト側）からそれを「取り忘れているよ」みたいなアクションが起こせるようになっています。そして『FF XI』が2001年の夏に向けて開発進行中です。これは完全なオンラインゲームになるので『XI』はプレイオンライン（ネットワーク）につないでいただかないと遊べません。今考えているのは、数百万人のユーザーが冒険できるような非常に広大なマップで、当然今までの『FF』よりもボリュームは大きくなるはずです。もちろんオンラインゲームですから、本当にその日その日、新たな出会いがあります。出会った人間は、どこかの端末につながっている見知らぬ人ですから、裏切りもありますし、嫌なヤツもいます。逆に助けてくれるような、ものすごくいい人もいます。そういった、出会いそのものにドラマを感じてもらえるはずです。それに加えて、いわゆる『FF』シリーズが持っている演出やカメラワークですとか、ストーリーですとかキャラ、それらは当然持ち込みます。だから単純にプレイヤーが世界に集まって遊ぶのではなく、その世界に住むコンピュータ側の人間もいますから、その人たちとストーリーを追っていく、その中で演出をと思っています。なるべく今までにあったオンラインゲームの枠を超えるような新しいリアルスタイルのオンラインゲームが作れればと考えています。

『FF』シリーズの今後の流れ

2000.夏	FINAL FANTASY IX
	『VII』、『VIII』に続き、現行のPSで発売される3作目の『FF』
2001.春	FINAL FANTASY X
	PS2対応の初めての『FF』。一部プレイオンラインに対応
2001.夏	FINAL FANTASY XI
※オンライン配信開始	ネットワーク専用ゲーム。パソコン版、PS2版同時発売が予想される
2001.予定	FINAL FANTASY -The Movie-
	すべてCGで構成されるスクウェア初のFFムービー

PlayOnline スクウェアの提唱する「PlayOnline」とは？

それではここで、〝PlayOnline〟に用意されるというコンテンツ（このネットワークが取り扱う、いわば「中身」のこと。実際の画面上では、そのジャンルがメニューとなって表示されている）について、1つ1つ見ていこう。やはりスクウェアが行うものだけあって、どのコンテンツもエンタテインメント性の高いものになっている。ジャンルとしては、現時点で実際に行われているインターネット上のサービスとそれほど差がないが、1つ1つに新しい「仕掛け」が用意されるようだ。また、開設当初からチャットやメッセンジャーを用意しているあたりが、オンラインゲームを前提としたネットワークらしいポイントといえるだろう。



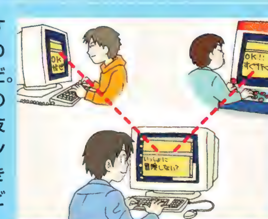
Messenger/Chat

ユーザー同士のコミュニケーションを支える部分

PlayOnlineでは、電子メールのことを、メッセンジャーと呼んでいるようだ。PS2の仕様を考えると、最近増えてきたwebメール（※）になるのではないだろうか。また、チャットとは、ネットワークに接続している複数のユーザーが1つの「部屋で話し合う」ような仕組み、ソフトのこと。オンラインゲームでは必須の機能で、一緒にプレイしているユーザー同士の情報交換に使われている。

Game

オンラインで何ができるのか？



ゲームがオンラインになるということで実現するのは、「遠くにいるユーザーと、同時に1つのゲームをプレイできるようになる」ということだ。しかも、ソフトやサーバの設定次第で、かなりの多人数プレイも可能になる。『FF』であれば、友だちを何人か誘って一緒にパーティを組んでダンジョンを攻略する、というような楽しみ方ができるようになるのだ。気になるのは、課金（サービスの利用料金）の仕組みがどうなるのかだが……。

Music/Manga

ストレートにコンテンツ勝負になる!?

パソコンとインターネットを利用してマンガを読んだり、音楽をダウンロードしたりする……このこと自体は、すでに目新しいことではないはずだ。となると、やはり問題になるのは誰のマンガを読んだり、誰の曲を聴いたりできるのか、ということ。詳細は不明だが、PlayOnlineには本宮ひろ志先生（代表作「俺の空」）、井上雄彦先生（代表作『スラムダンク』）やエイベックス・グループが作品を提供すると発表されている。良質の作品を期待しよう。



▲マンガのデジタル化には、ずいぶん以前から積極的だった本宮先生。

Sports

「もしも」の世界を、ゲームで実現！

今回の発表の中で、最も目新しいものは、じつはこのスポーツに関する発表だった。今もインターネットを利用すればリアルタイムで試合結果や途中経過を確認できるが、PlayOnlineでは、それをさらに一歩進めて、「昨日の試合で、もしもこんなことがあったら」という楽しみ方ができるかもしれないのだ。たとえて言えば、「昨日の試合結果のデータをダウンロードして『劇空間プロ野球』を遊ぶ」というようなことだ。ゲームメーカーであるスクウェアならではのコンセプト、サービスといえるだろう。



▲「もしもあのとき、松井がホームランを打っていれば…」「中田のパスが通ってたら…」、スポーツファンなら1度は考えたことがある「もしも」の世界が、ゲームを使って実現するかもしれない。

Internet

PlayOnlineから飛び出して、ネットサーフィンを！

PlayOnlineの世界から飛び出して、通常のインターネット上にあるホームページを閲覧することもできる。今回はあくまで一種のコンセプト発表に過ぎなかったので技術的な詳細は不明だが、パソコンからもPS2からも接続できるようになる、ということであれば、PlayOnlineはインターネット接続を前提としたネットワークサービスになるのではないかと予想される。そういう意味では、このメニューはPlayOnlineの中にインターネット接続があるというよりも、ちょっと外の世界に顔を出してみました、というような感覚になるのではないだろうか。

PlayOnlineは、2001年春にリアリティを持つのか？

まず、PlayOnlineについて、注意してほしいことがある。PlayOnlineは、2月からSCEIがサービスを開始するPlayStation.com（プレイステーション・ドット・コム）とは別モノであるということだ。PlayStation.comは、オンラインショッピングでPS、PS2のハード、ソフトを買うことができるホームページとしてスタートし、2001年春にSCEIが始めようとしているe-Distribution（ビット配信ビジネス）の舞台となるものだ。あくまでも推測だが、相互乗り入れなどは考えられていないのではないだろうか。これと同じように、音楽配信というものも、PlayOnlineの専売特許ではない。ネットワークを使って音楽を流通させようという考え方のことを「音楽配信」と呼んでいるのであり、それは1つのネットワーク・サービスに独占されるようなものではない。PlayOnlineでどういうデータ形式（MP3など）が採用されるかも、今回は発表されなかった。この2点は、誤解のないようにしてほしい。

さて、このPlayOnline。29日の発表内容には、じつはそれほど目新しいものはなかった。1つ1つを見ていくと、どこかですでに実現しているものの中から、スクウェアが考えるオンライン・エンタテインメントにそったものを集めたのだろうという観測が成り立つ。これにデジキューブを主体とするオンラインショッピングを加えたとしても、インターネットを日常的に利用しているユーザーにとっては、目新しいのは終了直後の試合結果を反映してプレイすることができるスポーツゲームくらいだったのではないだろうか。

ただ、視点を変えれば、（オンラインになる『FF』以外は）どれもこれも2001年春には十分実現可能なものだということにもなる。PlayOnlineは、決して夢物語でも遠い未来の話でもないのだ。そういう意味でも、PlayOnline最大の強みが、スクウェアが運営するということであるのは間違いない。スクウェアだからこそ、何か新しくてスゴイことをやってくれるんじゃないか、誰も思いつかなかったようなオンラインゲームを発表してくれるんじゃないかと、期待しているユーザーも少なくはないはずだ。

発表会場に隣接して設けられた試遊スペースで『劇空間プロ野球』をプレイしながら、中学生くらいの女の子が友だちと話しているのが聞こえた。「一緒に（『FF』の）ダンジョンに潜るなんて楽しそうだよね。すぐにでもプレイしたいよね！ ……でも、全部オンラインでプレイしたら、一体いくらの電話料金になっちゃうんだろう……」スクウェアだからこそ、『FF』だからこそ、ぜひ、「課金」の問題に対しても何か画期的なシステムを用意してもらいたいものだ。

PlayOnlineのリアリティは、意外とそういうところから始まるのではないだろうか。

※webメール……送られてきた電子メールは、サーバに蓄積される（送ったメールは、相手側のサーバに蓄積される）。そのメールを、普通はサーバからは削除して自分のパソコンにダウンロードするのだが、webメールでは、ダウンロードせずにサーバに保存されている状態をwebブラウザーで閲覧するという仕組みになっている。この方法であれば、ダウンロードしたメールを保存するストレージ（記憶装置）に不安のあるPS2でも電子メールを利用することが容易になる。

注目の映像メディアDVDソフト情報ページ連載スタート!

電撃DVD STATION

For Beautiful DVD life

DVDソフト再生マシンとしても、注目を集めているPS2。その発売を前にどんな映画やアニメが楽しめるのか気になる読者も多いハズ。そんなキミに贈るDVDソフト紹介ページがスタート!

世紀末最高の話題作!!「THE MATRIX（マトリックス）」早くもDVDで登場!!





コレクターズボックス 4大特典に迫る!!

2月17日に発売される、「コレクターズボックス」。残念ながら日本語の音声&字幕は未収録だが、ここでしか手に入らない下記の特典が特製BOXに同梱されてるぞ。

その① オリジナルポスター
アメリカでの公開時に使用されたものと同等のB全サイズの大型ポスター。日本では、ほとんど見ることのできない貴重品だ。

その② オリジナルスチール集
公開時に劇場のロビーなどに展示されていた8枚組のオリジナル・スチール写真。CMや予告編などでも流れた名シーンばかりをセレクト!

その③ フィルム入りポートレート
35mmフィルムの入った、アメリカ直輸入版のポートレート。コレクターズボックスのためだけにアメリカで特別に作られたレアものだ。

その④ 直輸入シナリオブック
アメリカ未発売、日本でのみ先行発売される、これもまた貴重なシナリオブック。アメリカ直輸入のため、日本語表記はなし。

2/17発売 マトリックス
コレクターズボックス 完全英語版

●ワーナー・ホーム・ビデオ ●¥9,800 ●136分
[監][脚]アンディ&ラリー・ウォシャウスキー
[出]キアヌ・リーブス、ジョエル・シルバーほか

特典: ●特製ＢＯＸ仕様、４大特典（ポスター、スチール集、ポートレート、シナリオブック）同梱



◀昨年9月に公開され、話題を呼んだサイバーパンク・アクションの傑作。



誰よりも早く「マトリックス」を見たいキミに

斬新なSFX技術で昨年、話題を呼んだ「マトリックス」が早くもDVDで登場！「目覚めても夢を見ているような感覚」に悩まされていた青年が、ある日パソコンからの不思議なメッセージに呼び出されるところから物語は始まる。



Pick Up TSUTAYAならさらにウレシイ特典が!!

全国のTSUTAYAで「マトリックス」を予約、購入すると、ここでしか手に入れることのできないプレミアムグッズが抽選でプレゼントされるぞ。まず、ビデオまたはDVDの予約・購入者先着40,000名様にオリジナルマウスパッド。さらに購入者にはオリジナル腕時計、レンタルユーザーにもオリジナルシルバーリングが抽選で各2,199名にプレゼントされるのだ。

予約者に



▲マウスパッドのみ、先着順なので早めに予約しよう。

購入者に



レンタルユーザーに



▲▶どちらも、購入（レンタル）時に店頭で渡されるハガキで応募。抽選後、賞品を発送。

リリース情報 「マトリックス」DVD版は、3種類が発売予定!!

DVD版の「マトリックス」は、上で紹介している2月17日に発売される「コレクターズ〜」を皮切りに計3種類のバージョンが発売される。ここではその違いについて解説していこう。

2/17発売 コレクターズボックス 完全英語版
日本国内で、もっとも早く発売される「マトリックス」。タイトルの通り、英語版のみで字幕、吹き替えなど日本語は一切入らない。

3/24発売 DVD特別版
ビデオと同時発売の日本語字幕、吹き替えの両方に対応したDVD版。監督へのインタビューなど約66分の特典映像を収録。

4/21発売 DVD・ROM対応特別版
日本語字幕や特典映像に加えて、DVD-ROM搭載のパソコンでのみ楽しめるストーリーボードやクイズなどを収録している。

※「DVD ROM対応特別版」は、Windows98が動作するパソコン（Macintosh除く）でのみ再生することができます。

DVDニュース&新作セレクション

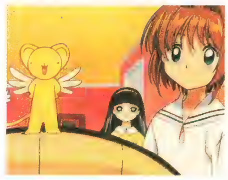
2/25発売 劇場版カードキャプターさくら

バンダイビジュアル/BCBA-0315/¥9,800/86分

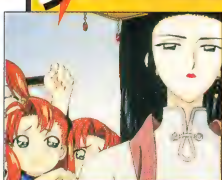


さくら香港へ行く!

商店街の福引きで、香港旅行を引き当てたさくら。保護者役の兄・桃矢（とうや）、親友の知世、憧れの雪兎（ゆきと）たちと楽しい旅行のハズだったのだが……。行く先々で、次々とトラブルが発生！ さくらもそれに反応するように、夢にうなされ始める…。香港を舞台に繰り広げられる劇場用オリジナルストーリーだ！



電撃チェキ! 李くんのお姉さん!?も登場!!



劇場版の見どころは、李小狼の実家でのシーン。ものスゴイ勢いでしゃべり、さくらたちを圧倒する小狼の姉には一同もたじたじ。

DVD特典

封入特典：DVD版に同梱される特典は、オールカラー24ページにもおよぶ特製ブックレット。劇中の名シーンを収めたファン必見のオリジナルアイテムだ。

映像特典：本編とは別に映像特典として、劇場特報と予告、TV-CMの3つが収録される。劇場予告や、TV-CMは流された期間も短いので見ていない人も多いのでは？

3/23発売 ポポロクロイス物語 Vol.1

S.P.Eビジュアルワークス/SVWB1171/¥5,500/104分



ピエトロ王子の大冒険!

同名タイトルのPS用ゲームの世界を舞台に、主人公のピエトロ王子が繰り広げるアニメオリジナルストーリー。ひたむきな少年の成長と、心の動きを描いた感動のファンタジック・ロマンチック・ストーリー。気になるVol.1は3月23日の発売予定。 ガミガミ魔王の実験に巻き込まれ、はるか昔に滅んだと言われる風族の娘・ヒュウとその従者ストン&サンダが現世に、呼び出されてしまい…。





DVD特典

初回特典：初回プレス版の購入者には、特製テレホンカードが店頭でもれなくプレゼントされるぞ。

映像特典：カラオケもできる、ノンクレジット版のOP、EDテーマ&番組のTV-CM。さらにパイロット版フィルムを同時収録。

2/25発売 THE ビッグオー 1

バンダイビジュアル／BCBA-0388／¥3,800／25分



今世紀最後のハイセンス、ロボットアクションとして、昨年の発表からファンが待ち望んだ「THEビッグオー」のシリーズがついにリリース開始！ 現在から100年ほどの未来。その40年前に起きた「何か」により、壊滅的打撃を受けた世界が舞台のSF・アクション。生き残った人々が失った記憶とは？

DVD特典

封入特典：さとうけいいち氏による、描き下ろしピンナップ。

映像特典：第一話の予告VTR。番組宣伝用のスポットCMを収録。

2/21発売 ルパン三世 ルパン暗殺指令

バップ／VPBY-11019／¥4,800／91分



ルパンTVスペシャルシリーズの第3弾。93年に日本TV系で放映されたオリジナルストーリー作品。ICPOの新任刑事キースが、ルパンを執拗に追い詰める！ その時、ルパンの取った行動は……。

DVD特典

DVD特典：TV放映時の予告編映像や、ジャケットのフォトデータ。さらに、スタッフ&キャストデータなどを同時収録。

4/25発売 超時空要塞マクロス FlashBack2012

ムービック/パイオニアLDC/MABW-7016/¥5,800/約30分



82年10月～83年6月にわたって毎日放送でTV放映された、人気アニメ「超時空要塞マクロス」唯一のミュージックビデオ。歌が作品中のキーワードになるアニメだけに、ファンにも待ち望まれた1本だろう。アニメ界の歌姫、リン・ミンメイの歌声がよみがえる!!

DVD特典

DVD特典：ジャケットにキャラクターデザインの美樹本晴彦先生による新作イラストを使用。初回プレス分にはオリジナルテレカ同梱。

電撃DVDランキング

全国のTSUTAYAでのセルDVDおよび、レンタルDVDランキング！ セルランキングは434店舗の、レンタルランキングは956店舗の調査結果になります。PS2発売で、今後どれだけランクインするタイトルに変化が出てくるかが楽しみでもありますよね。

セルDVD TOP10 1月23日～1月29日

順位	タイトル
1	SINGLE CLIP～Vol.1（宇多田ヒカル） 東芝EMI／¥2,667 昨年デビューし、シングル・アルバムともに驚異的な大ヒットを飾った宇多田ヒカルのビデオクリップ集が堂々の1位獲得！
2	機動戦士ガンダム0083～Vol.1 バンダイビジュアル／¥7,800
3	ハムナプトラ 失われた砂漠の都 S.P.E／¥3,800
4	機動戦士ガンダム0083～Vol.2 バンダイビジュアル／¥6,000
5	アルマゲドン パイオニアLDC／¥4,700
6	エネミー・オブ・アメリカ パイオニアLDC／¥4,700
7	アポロ13 コレクターズ・エディション S.P.E／¥3,800
8	RONIN ワーナー・ホーム・ビデオ／¥3,400
9	奇跡の輝き ポニーキャニオン／¥4,700
10	タイタニック FOX／¥4,700

TSUTAYA RECORDS調べ

レンタルDVD TOP10 1月23日～1月29日

順位	タイトル
1	エネミー・オブ・アメリカ パイオニアLDC 昨年、公開されたウィル・スミス主演のハイテクサスペンス。レンタル開始から1カ月以上たった今でもこの人気！
2	ハムナプトラ 失われた砂漠の都 S.P.E
3	アルマゲドン パイオニアLDC
4	交渉人 特別版 ワーナー・ホーム・ビデオ
5	RONIN ワーナー・ホーム・ビデオ
6	シン・レッド・ライン パイオニアLDC
7	8mm S.P.E
8	6デイズ/7ナイツ パイオニアLDC
9	恋に落ちたシェイクスピア S.P.E
10	マーキュリー・ライジング S.P.E

TSUTAYA調べ

情報提供：TSUTAYA



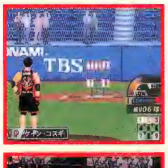
8 STAGES
PlayStation
Dreamcast
パワーだけでは生き残れない。
GAMEMODE
MACHINES & WEAPON
VIGILANTE V8 ヴィジランテ8 2ND BATTLE セカンドバトル
隠された破壊力を駆使できるか!?
対立する３つのチームが死闘を展開するＶ８セカンドバトル。戦いの舞台はアメリカ全土に散らばる８つのステージだ。18台のハイテクカーと強力な武器を駆使してサバイバルゲームに勝ち残れ！　生き残りの鍵は隠された破壊力の発見。ステージごとに異なる仕掛けの数々や特殊コマンド入力で発動するシークレットムーブなど攻略性は抜群だ。単独サバイバル、プレイヤー対戦をはじめ、モードも多彩。ドリキャス版では４Ｐまで対戦ＯＫ。
戦いをもっと過激にするシステム満載！
●陸上以外の戦闘にはホイルチェンジシステムが威力を発揮！水や雪の上、さらに浮き上がって走行できる専用ホイルを、環境変化に合わせてゲットすれば、戦闘がさらに有利に。●敵を倒すと出現するアイテムを手に入れポイントを獲得すれば、車体の形状が変化し、性能も向上するのがステータスアップシステム。攻撃力がさらにパワフルになる。
やり込むほどに新ワザ発見！
プレイステーション版／2月24日(木)発売　価格5,800円(税別)
ドリームキャスト版／3月下旬発売予定　価格5,800円(税別)
Bestも好評発売中！
ドライビングコンバットゲーム
ヴィジランテ8 価格2,800円(税別)
SYSCOM ENTERTAINMENT
HOME PAGE http://www.syscom.co.jp
ACTIVISION. Luxoflux
〒111-0036　東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル ■ユーザーサポートTEL：03-5826-7776(月～金曜日11:00～12:00 13:00～16:00／除く祝祭日) FAX：03-5826-7778(24時間受付)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。 "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
Published by SYSCOM ENTERTAINMENT INC. under license.
Activision is a registered trademark and Vigilante 8 is a trademark of Activision, Inc.
©1999 Activision, Inc. Luxoflux is a trademark of Luxoflux Corp. All rights reserved.

電撃ランキングステーション

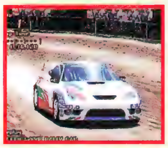
今回の集計期間 1月10日～1月23日

今回は、『筋肉番付VOL.1』がみごと1位を奪取！　全体の売り上げ本数としては、年末年始商戦を終えて一休みといったところだ。

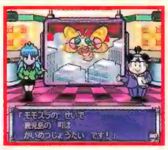
売り上げ TOP20



筋肉番付VOL.1 ～俺が最強の男だ！～
マッスルランキングで一定条件を満たすと、エキストラモードが出現するぞ。
■コナミ
■99年12月16日■SPG
■¥5,800■70,673
前回 5



グランツーリスモ2
今回はライセンス試験にキッズプライズが増え、初心者も合格しやすいのだ。
■SCEI
■99年12月11日■RCG
■¥6,800■66,935
前回 2



桃太郎電鉄V
ボンビー以上の脅威、新キャラ「あるまげど～ん」にキミは会えたかな？
■ハドソン
■99年12月16日■TBL
■¥5,800■49,281
前回 3



どこでもいっしょ
『こねこもいっしょ』の発売を目前にランクアップ！　息の長いソフトだ。
■SCEI
■99年７月22日■ETC
■¥3,800■41,215
前回 13



ヴァルキリープロファイル
武器や呪文の種類でタイミングが変わる、コンボ探しが楽しいRPGだ。
■エニックス
■99年12月22日■RPG
■¥6,800(限定版¥9,800)■39,276
前回 1

順位	タイトル	データ	前回
6	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	■コナミ／99年８月26日／ETC／35,473	前回 6
7	クラッシュ・バンディクー レーシング	■SCEI／99年12月16日／RCG／35,145	前回 4
8	実況パワフルプロ野球'99決定版	■コナミ／99年12月25日／SPG／32,796	前回 8
9	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	■コナミ／99年12月９日／TBL／28,325	前回 9
10	峠MAX G	■アトラス／１月13日／RCG／28,185	初登場
11	パチスロ アルゼ王国2	■アルゼ／99年11月25日／SLG／28,143	前回 19
12	今夜も千両（ドル）箱!! 2000	■イースリースタッフ／１月13日／SLG／25,577	初登場
13	パラサイト・イヴ2	■スクウェア／99年12月16日／A・AVG／22,683	前回 11
14	チョコボコレクション	■スクウェア／99年12月22日／ETC／21,429	前回 7
15	チョコボスタリオン	■スクウェア／99年12月22日／SLG／21,018	前回 10
16	デジモンワールド デジタルカードバトル	■バンダイ／99年12月22日／AVG／19,920	前回 12
17	レジェンド オブ ドラグーン	■SCEI／99年12月２日／RPG／18,793	前回 15
18	クロノ・クロス	■スクウェア／99年11月18日／RPG／18,777	前回 14
19	DX人生ゲームIII	■タカラ／99年12月２日／TBL／17,989	前回 16
20	牧場物語 ～ハーベストムーン～	■パック・イン・ソフト／99年12月16日／SLG／17,960	前回 18

★5月末までに発売予定

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	■エニックス／春予定（★）／RPG／80,968	前回 1
2	スーパーロボット大戦α	■バンプレスト／３月予定／S・RPG／35,557	前回 3
3	テイルズ オブ エターニア	■ナムコ／2000年予定／RPG／27,846	前回 2
4	RPGツクール4	■アスキー／2000年予定／ETC／27,417	前回 8
5	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	■カプコン／発売日未定／RPG／26,989	前回 6
6	スターオーシャン3（仮）	■エニックス／発売日未定／RPG／22,276	前回 5
7	鉄拳 TAG TOURNAMENT	■ナムコ／３月30日／FTG／20,315	前回 9
8	夏色剣術小町　※限定版含む	■NECインターチャネル／３月16日／SLG／17,290	前回 18
9	エムブレムサーガ	■アスキー／2000年予定／S・RPG／16,425	初登場
10	グランツーリスモ2000（仮）	■SCEI／発売日未定／RCG／14,264	前回 10
11	ストライダー飛竜1&2	■カプコン／２月24日／ACT／13,399	初登場
12	絆という名のペンダント With TOYBOX	■NECインターチャネル／４月６日／AVG／12,103	前回 17
13	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	■翔泳社／３月予定／S・RPG／11,238	前回 14
14	EVE ZERO　※限定版含む	■ネットビレッジ／３月30日／AVG／10,374	再登場
15	聖霊機ライブレード	■ウィンキーソフト／３月23日／S・RPG／9,941	前回 20
16	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	■バンダイ／３月４日／S・RPG／9,077	初登場
17	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST（仮）	■パイオニアLDC／春予定／AVG／8,212	前回 16
18	リッジレーサーV	■ナムコ／３月４日／RCG／7,780	前回 15
19	バイオハザードシリーズ	■カプコン／発売日未定／A・AVG／6,483	初登場
20	ポポロクロイス物語III（仮）	■SCEI／来冬予定／RPG／6,051	初登場

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／99年2月11日／RPG／28,703	前回 1
2	ときめきメモリアル2	■コナミ／99年11月25日／SLG／19,883	前回 2
3	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／19,019	前回 3
4	ヴァルキリープロファイル	■エニックス／99年12月22日／RPG／18,154	前回 12
5	クロノ・クロス	■スクウェア／99年11月18日／RPG／17,290	前回 10
6	To Heart	■アクアプラス／99年3月25日／AVG／13,832	前回 6
7	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／99年９月２日／RPG／12,535	前回 11
8	グランツーリスモ2	■SCEI／99年12月11日／RCG／12,103	前回 7
9	幻想水滸伝II	■コナミ／98年12月17日／RPG／10,374	前回 5
10	パラサイト・イヴ2	■スクウェア／99年12月16日／A・AVG／9,941	初登場
11	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／9,077	前回 4
12	バイオハザード 3 ラストエスケープ	■カプコン／99年９月22日／A・AVG／7,780	前回 17
13	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／6,051	前回 16
14	アークザラッドIII	■SCEI／99年10月28日／RPG／5,619	再登場
15	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／5,187	前回 14
16	どこでもいっしょ	■SCEI／99年７月22日／ETC／4,754	前回 13
17	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／4,322	前回 15
18	メタルギア ソリッド	■コナミ／98年９月３日／ACT／3,890	再登場
19	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／3,458	前回 9
20	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／3,025	前回 8

ランキングトピック

年末年始のソフトラッシュも一段落し、ユーザーの関心はこれから発売されるソフトへ。『ジオンの系譜』や『スーパーロボット大戦α』に人気が集まっているぞ！　要予約？　【２月２日調べ】

ショップ①▶T's倶楽部（東京都）店長：田村 隆さん

『グランツーリスモ２』（SCEI）や『ヴァルキリープロファイル』（エニックス）が、よく売れています。当店はお客様の年齢層が比較的高めということもあって、『パチスロ　アルゼ王国２』（アルゼ）も同様によく売れていますね。また、ここに来て『どこでもいっしょ』（SCEI）も口コミで人気が広がったのか、好調に売れています。これから発売されるソフトでは、『機動戦士ガンダム　ギレンの野望～ジオンの系譜～』（バンダイ）に期待しています。個人的には、コナミさんの音楽ゲームの人気の動向も気になりますね。

ショップ②▶アグリ（熊本県）店長：長谷部栄一さん

『ポポロクロイス物語II』（SCEI）が、前作をプレイされたお客様を中心に人気を集めています。このソフトは、特に女性の方に人気があるのも特徴ですね。また、『ヴァルキリープロファイル』も売れています。そのほかでは『カードキャプターさくら クロウカードマジック　限定版』（アリカ）が、熱心なファンを中心に売れていますね。予約のほうでは、当店ではプラモデルなどのホビーも扱っている関係もあって、『機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～』と『スーパーロボット大戦α』（バンプレスト）に人気が集中しており、期待しています。

（「電撃データ室」調べ）　※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売上データを基に独自で集計し算出したものです。



~Kissからはじまる物語~

あの大人気ゲームが、侍望のアニメ化!!

甘くて切ない恋愛アドベンチャーゲーム「ファーストKiss☆物語」が、OVAになりました!!

CAST

水沢芳彦：私市 淳
織倉香奈：柳瀬 なつみ
織倉真奈美：水橋 かおり
織倉弥生：山田 美穂
七瀬綾華：大野 まりな
杉崎由希子：古山 あゆみ
早川翔吾：森川 智之

STAFF

原作：黒野 学
プロデューサー：越中 おさむ
キャラクター原案：水上 広樹
監督：ふくもと かん(OVA同窓会シリーズ)
脚本：黒野 学
キャラクターデザイン：柳野 龍男
音楽：高浜 輝夫
作画監督：柳野 龍男
美術監督：中山 益男
色彩設計：海鉾 重信
CG撮影監督：桑 良人(ビジュアルワークショップ)
音響監督：本田 保則
制作：呀龍スタジオ
製作：ブロッコリー






●初回封入特典●
水上広樹描き下ろしトレーディングカード
このトレーディングカード(金)1枚で、2/19(土)ヴェルファーレバレンタインイベントにご入場出来ます。

プレイステーション・PC-FXで大人気の恋愛アドベンチャーゲームがアニメ化!気になるキャラクターボイスは、ゲームの声優陣が演じています。

ゲームのエンディングから2年後の世界、主人公・水沢芳彦は大学2年生、ヒロイン香奈は高校3年生になっていた。二人は付き合いを続けていたが、大学での忙しい日々を過ごす芳彦と、進学を間近に控えた香奈との間にはいつしかすれ違いが生じていた。そんなある日、香奈の学校に彼女の亡き父の面影をもつ教育実習生・早川が現れる。彼の存在に、香奈の心は揺れ動くのだった。

ファーストKiss☆物語の関連グッズ情報はブロッコリーホームページで確認!!
http://www.broccoli.co.jp/ (毎週木曜日更新)

OVAと **同時発売** 2.14 ON SALE

ブロッコリーハイブリッドカードコレクション
ファーストKiss☆物語 Part.4

Part.1～Part.3まで、大好評のハイブリッドカードコレクション「ファーストKiss☆物語」新作のPart.4は、このOVAの画像を多数使用したトレーディングカード!! スペシャルカードは、もちろん水上広樹描き下ろし!





価格 1パック10枚入 371円(税別) 1ボックス15パック入 5565円(税別)
通販価格 5850円(税込)

ファーストKiss☆物語
バレンタインイベント開催
トーク&ミニライブ

2月19日(土)14:00開演 13:30開場
会場●六本木ヴェルファーレ

OVA記念イベント 2/19 in 六本木ヴェルファーレ

OVA発売を記念して、イベントを開催致します。入場はご招待者のみとなります。ご招待状は、OVAに封入の金のカードは1枚、もしくはバレンタインパック及びトレカ第4弾に1枚封入されている銀のカード2枚でご入場出来ます。

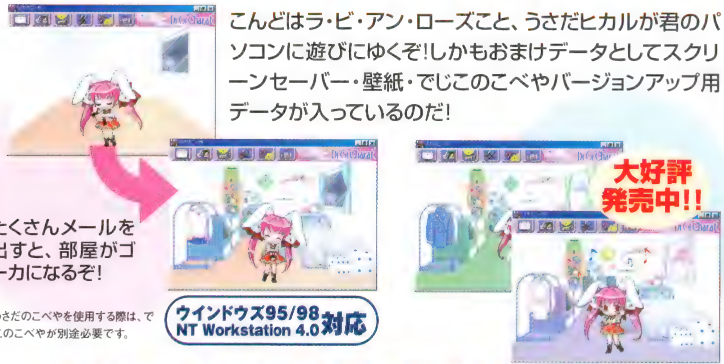
ゲスト
黒野学、水上広樹、柳瀬なつみ他

デ・ジ・キャラットもイイけど、

ラ・ビ・アン・ローズ もヨロシクね！

でじこのこべやに拡張版「うさだのこべや」が登場!

こんどはラ・ビ・アン・ローズこと、うさだヒカルが君のパソコンに遊びにゆくぞ!しかもおまけデータとしてスクリーンセーバー・壁紙・でじこのこべやバージョンアップ用データが入っているのだ!



たくさんメールを出すと、部屋がゴーカになるぞ!

大好評発売中!!

※うさだのこべやを使用する際は、でじこのこべやが別途必要です。

ウインドウズ95/98 NT Workstation 4.0対応

デ・ジ・キャラットメールソフト「でじこのこべや」拡張版

うさだのこべや
USADA NO KOBEYA

CD-ROM1枚　本体価格■3000円　通販価格■3150円





ブロッコリーから貴方へ贈る、バレンタインのプレゼント。

Valentine Pack

ブロッコリー　バレンタインパック

限定 各2000個

今年もブロッコリーからあなたへ、バレンタインの贈り物をご用意しました。今回は、デ・ジ・キャラット、プチ・キャラット、ラ・ビ・アン・ローズのデ・ジ・キャラットファミリーと、ファーストKiss☆物語の全4種類。もちろんイラストは、描き下ろし!　キミは誰のチョコレートが欲しい?



●ファーストKiss☆物語~Kissからはじまる物語~

エンディングテーマは、初期「Welcome!」のかとうひろこ

- CD
  - OVA主題歌：歌／柳瀬なつみ
  - OVAエンディングテーマ：歌／かとうひろこ
- キャリングケース
- バインダー
- ピンズ1種
- マウスパッド
- ポストカードファイル
- ポストカード
- チョコレート

本体価格 5000円

●デ・ジ・キャラット

- ショルダーバッグ
- バインダー
- ピンズ2種
- マウスパッド
- ポストカードファイル
- ポストカード
- チョコレート

すべての商品がショルダーバッグに入っています。

本体価格 5000円

●ラ・ビ・アン・ローズ

- ピンズ2種
- キャリングケース
- バインダー
- マウスパッド
- ポストカードファイル
- ポストカード
- チョコレート

本体価格 3500円

●プチ・キャラット

- ピンズ2種
- キャリングケース
- バインダー
- マウスパッド
- ポストカードファイル
- ポストカード
- チョコレート

本体価格 3500円

※イラストはイメージです。実際の商品とは異なります。

全国のゲーマーズ各店にて **2月11日より販売開始!**

●限定数に達し次第、販売終了となります。品切れの場合はご了承ください。
●予約段階で限定数に達した場合、店頭販売はございません。ご了承ください。
●現在こちらの商品の通販は行っておりません。

この広告ページの商品はすべて通販可能です。通販カタログのみご希望のお客様はカタログ希望と明記して、160円と宛名シールを同封の上、下記の通販係まで。

通販をご希望の方は、商品名・単価(通販価格は消費税込みの価格です)・数量・合計金額・お客様のお名前(フリガナ)・ご住所・郵便番号・お電話番号・生年月日(西暦で)・性別をご記入した紙と、送料(300円)込み合計金額分の[illegible]を同封して「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号ブロッコリーDP2.10係」までご送付下さい。【発売前の商品を一緒にお申し込みの場合は、商品の発売後にまとめてお送りします、ご了承下さい。この広告の有効期限は2000年4月10日です。】

ゲーム関連商品専門店 GAMERS　デ・ジ・キャラットグッズはもちろん、その他のキャラクターグッズも多数取り扱っております!!　ぜひ遊びに来てね!

秋葉原地区

ゲーマーズ本店 OPEN／10:00~19:30 TEL／03・5298・4588 千代田区外神田4・7・1 新東ビル
秋葉原店 OPEN／10:30~19:30 TEL／03・5298・2015 千代田区外神田1・15・6ミツワコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00~20:00（日・祭11:00~19:00）TEL／03・3252・9600 千代田区外神田3・15・5 MNビル
池袋店 OPEN／11:00~21:00 TEL／03・3985・3232 豊島区東池袋1・28・7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN／11:00~21:00 TEL／03・3225・5996 新宿区新宿3丁目23・14SHAビル ゲームセンターMORE5F
横浜店 OPEN／10:30~20:00 TEL／045 317 4321
長野店 OPEN／11:00~20:00 TEL／026 266 7626 長野県長野市南千歳1−3−6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
名古屋店 OPEN／10:30~20:00 TEL／052・957・3303
京都店 OPEN／10:00~23:30 TEL／075・255・1770 ナムコワンダータワー6F
なんば店 OPEN／10:30~19:30 TEL／06・6630・0404 大阪府大阪市浪速区日本橋3・8・16
博多店 OPEN／11:00~20:00 TEL／092・434・6868

毎週木曜日更新！ゲーマーズの最新情報は、ブロッコリーホームページでチェック！●http://www.broccoli.co.jp/



宇宙一計画バリバリに発動中です！

増刊DPS-D29(Vol.136)は980円で2月15日発売！
その次の本誌DPS Vol.137は2月25日発売！
さらにさらに本誌DPS Vol.138はPS2本体発売後の
3月10日発売！　ということで！　次号からやりますよぉ！
え？　なにがって？　やだなぁ……PS2大特集っスよ！
もうこれでもか、これでもかってくらい大特集!!
当然PSソフトもガッチリ押さえますし。
その上、宇宙一計画発動中ですから……アレもありますよ
そろそろ。お楽しみに！　って感じなのです！

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.137は 2月25日(金)発売!!

次号137号は、「PS2」を100P大特集!! 本体・周辺機器の徹底解析はもちろん、ソフト情報も大充実の電撃特集!! 『ジオンの系譜』の攻略に、読者が選ぶ「DPSソフト大賞'99」の発表と盛りだくさんで贈ります!!

COMING SOON!

リッジレーサーV／エターナルリング／テイルズ オブ エターニア／スーパーロボット大戦α／鬼武者／エヴァーグレイス／聖霊機ライブレード／鉄拳TT／ライゼリート／マリオネットカンパニー2 ほか



まんが／岩瀬さとみ

COVER



ポポロクロイス物語II
© 2000 Sony Computer Entertainment Inc.
© Yohsuke Tamori
デザイン／グァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王

悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド

全イベントチャート、主要キャラのパラメータ変化表、魔法一覧表、キャラ別イベントスケジュール、プライベートイベント表、などなどシールも付いた盛りだくさんな1冊!

好評発売中 定価:950円+税



©1999 Starlight Marry ／ Media Works Inc.

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D29

次号D29は、今年のカプコンがすべてわかる大特集!! 体験版は『ガイアマスター』『ストライダー飛竜1&2』、ムービーは『ブレス オブ ファイアIV』『ロックマンDASH2』を収録。『スパロボα』のムービーも必見!!

▶▶▶次号D29は 2月15日(火)発売!!

広告索引 AD INDEX

広告のご用命は、
弊社、広告部へご連絡ください
電話 03-5281-5205

電撃PlayStation Vol.135

2000年2月25日発行 第6巻 第5号 通巻131号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写 植 スタジオ・サン
■D T P ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鳴原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田泰実、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、田中雅邦
[進行]中里卓司
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●2月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	10日 NEUES(ノイエス)	エスコット	¥5980／SLG	96
2	10日 007 トゥモロー・ネバー・ダイ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／ACT	
3	10日 ポップンミュージック3アペンドディスク	コナミ	¥2800／ETC	95・167
4	10日 必殺パチンコステーションぷち2～アレジンってグレート!?～	サンソフト	¥1500／SLG	
5	10日 ベイグラント ストーリー	スクウェア	¥6800／AVG	62
6	10日 ワイルドロイド9	SCEI	¥5800／ACT	94
7	10日 20世紀ストライカー列伝	ダズ	¥5800／SPG	
8	10日 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800／SLG	168
9	17日 格ゲー野郎～Fighting Game Creator	インクリメントP	¥5800／ETC	
10	17日 おやじの時間～ねーちゃん釣り行くで!～	ヴィジット	¥2800／SPG	
11	17日 おやじの時間～ねーちゃん花札で勝負や!～	ヴィジット	¥2800／TBL	
12	17日 おやじの時間～ねーちゃん麻雀で勝負や!～	ヴィジット	¥2800／TBL	113
13	17日 THE BISTRO～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	¥5800／SLG	113・161
14	17日 SPACE INVADERS X(スペースインベーダーエックス)	タイトー	¥2000／STG	161
15	17日 ウキウキ釣り天国～魚神伝説を追え～	テイチク	¥5800／SLG	
16	17日 ギャロップレーサー 2000	テクモ	¥5800／RCG	113・120
17	17日 VAP BestTHANKS 1800 王宮の秘宝 テンション	バップ	¥1800／RPG	
18	17日 VAP BestTHANKS 1800 古典詰碁集 四神の巻	バップ	¥1800／TBL	
19	17日 アジト3	バンプレスト	¥6800／SLG	86・112
20	17日 実戦パチスロ必勝法! SINGLE～スーパースターダスト2～	マックスベット	¥2500／SLG	
21	17日 バーチャパチスロVI北電子・オリンピア	マップジャパン	¥6800／SLG	
22	17日 森田和郎の麻雀	悠紀エンタープライズ	¥3800／TBL	
23	24日 ゲイルガンナー	アスキー	¥5800／STG	113・161
24	24日 SNKベストコレクション ～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥2800／FTG	
25	24日 うたうたウ～ SEIREI-SONGS	エニックス	¥5800／A・AVG	113
26	24日 KAIKAN PHRASE 堕天使降臨	エニックス	¥5800／ETC	114・163
27	24日 NBA ライブ 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
28	24日 ストライダー飛竜1&2	カプコン	¥6800／ACT	46・112
29	24日 DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	114
30	24日 頭文字D(ザ・ベスト)	講談社	¥2800／RCG	
31	24日 アンジェリークSpecial 2(KOEI The Best)	コーエー	¥2800／SLG	
32	24日 アンジェリーク デュエット(KOEI The Best)	コーエー	¥2800／SLG	
33	24日 ギターフリークス APPEND 2nd MIX	コナミ	¥2800／ETC	113
34	24日 華蘭虎龍学園～どきどき編～	J・ウイング	¥2800／TBL	114
35	24日 ヴィジランテ8～セカンドバトル～	シスコンエンタテイメント	¥5800／ACT	113
36	24日 GUNDRESS	スターフィッシュ	¥7800／SLG	
37	24日 戦略師団ートラ!トラ!トラ! 陸戦編ー	ダズ	¥5800／SLG	114
38	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.26 THEテニス	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
39	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.27 THEスノーボード	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
40	24日 日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
41	24日 パーラー! プロ・ジュニアVol. 5	日本テレネット	¥2900／SLG	
42	24日 桃太郎電鉄7(ザ・ベスト)	ハドソン	¥2800／TBL	
43	24日 着信メロディだもん volume. 3	ビング	¥1980／ETC	161
44	24日 建設機械シミュレーター KEN[illegible] ～[illegible]～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／SLG	114
45	24日 本格派DE1300円 アクションパズル プリズムランド	ヘクト	¥1300／PZG	
46	24日 本格派DE1300円 ワン・ツー スマッシュ たのしいテニス	ヘクト	¥1300／SPG	
47	24日 Best of the Best キューイーン	メディアエンターテイメント	¥2800／STG	
48	24日 Best of the Best パチスロ帝王	メディアエンターテイメント	¥2800／TBL	
49	24日 麻雀鳥頭紀行	メディアリング	¥5800／TBL	114・159

●3月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
50	2日 SuperLite 1500シリーズ ザ・ゲームメーカー	サクセス	¥1500／SLG	
51	2日 SuperLite 1500シリーズ スタースイープ	サクセス	¥1500／PZG	
52	2日 SuperLite 1500シリーズ タワードリーム2	サクセス	¥1500／PZG	
53	2日 SuperLite 1500シリーズ まわってムーチョ	サクセス	¥1500／ACT	
54	4日 必殺パチスロステーション3～テトラリールへの挑戦～	サンソフト	¥4800／SLG	
55	4日 パーフェクトフィッシング 磯釣り	セタ	¥5800／SPG	
56	4日 パーフェクトフィッシング バス釣り	セタ	¥5800／SPG	
57	4日 聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	
58	9日 三洋パチンコパラダイス3	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG	
59	9日 リズムンフェイス	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800／ETC	
60	9日 SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥2800／FTG	
61	9日 DRIVER	スパイク	¥5800／ACT	
62	16日 THE DEEP 失われた深海	アクレイムジャパン	¥2000／AVG	
63	16日 メダロットR・パーツコレクション	イマジニア	¥2980／ETC	
64	16日 夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800／SLG	162
65	16日 夏色剣術小町 初回限定版	NECインターチャネル	¥6800／SLG	162
66	16日 テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SLG	
67	16日 パズループ	カプコン	¥3800／PZG	
68	16日 あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800／SLG	
69	16日 スパイロ×スパークス トンでもツアーズ	SCEI	未定／ACT	
70	16日 汽車でGO!	タイトー	¥5800／SLG	
71	16日 ぽっぷんぽっぷ	タイトー	¥2000／PZG	
72	16日 SIMPLE1500シリーズ Vol.25 THE競馬	D3パブリッシャー	¥1500／RCG	
73	16日 パーラー! プロ・ジュニアVol. 6	日本テレネット	¥2900／SLG	
74	23日 プロ麻雀 極PLUS II	アテナ	¥2800／TBL	
75	23日 マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥1500／PZG	
76	23日 ザ・心理ゲーム6	ヴィジット	¥1500／ETC	
77	23日 聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	¥5800予定／S・RPG	
78	23日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	¥5800／FTG	160
79	23日 お見合いコマンドー バカップルにつっこみを	エニックス	¥5800／SLG	
80	23日 天までジャック オドロキマメノキ大登亡!!	エニックス	¥5800／ACT	158
81	23日 infinity(インフィニティ)	キッド	¥6800予定／AVG	
82	23日 ウイニングポスト4 プログラム2000	コーエー	¥6800／SLG	
83	23日 筋肉番付VOL.2～新たなる限界への挑戦!～	コナミ	¥5800／SPG	
84	23日 サンコレBEST HARD EDGE	サンソフト	¥2800／A・AVG	
85	23日 決めろ!!ヒーロー学園ー英雄に真実なし!-	CSCメディアート	¥5800／SLG	
86	23日 真髄・碁仙人 弐號	J・ウイング	¥7800／SLG	
87	23日 ワールドスタジアム4	ナムコ	¥5800／SPG	
88	23日 Best of the Best ディスクワールド	メディアエンターテイメント	¥2800／AVG	
89	23日 Best of the Best フリートーク・スタジオ マリの気ままなおしゃべり	メディアエンターテイメント	¥2800／AVG	
90	30日 音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥2800／ETC	
91	30日 対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	アスキー	¥5800予定／SLG	
92	30日 ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
93	30日 FIFA2000ヨーロッパリーグサッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥4800／SPG	
94	30日 ファミリープライス1500円シリーズ KING OF BOWLING2～プロフェッショナル編	ココナッツジャパンエンタテインメント	¥1500／SPG	
95	30日 ファミリープライス1500円シリーズ プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンタテインメント	¥1500／SPG	
96	30日 ファミリープライス1500円シリーズ ワールドリーグサッカー	ココナッツジャパンエンタテインメント	¥1500／SPG	
97	30日 実況ゴルフマスター2000	コナミ	¥5800／SPG	
98	30日 SuperLite1500シリーズコットンオリジナル	サクセス	¥1500／STG	
99	30日 SuoerLite1500 シリーズザンファイン	サクセス	¥1500／STG	163
100	30日 Super Lite1500 シリーズモンキーヒーロー	サクセス	¥1500／RPG	
101	30日 Super Lite1500 シリーズロードランナー2	サクセス	¥1500／ACT	
102	30日 華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	J・ウイング	¥2800／TBL	
103	30日 EVE ZERO	ネットビレッジ	¥6800／AVG	
104	30日 EVE ZERO 限定版	ネットビレッジ	¥9800／AVG	
105	30日 ワーネバ・アイランド	リバーヒルソフト	¥5800／SLG	
106	3月 ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
107	3月 バスランディング2	アスキー	¥6800／SPG	
108	3月 バスランディング2 つりコン2同梱版	アスキー	¥11000／SPG	
109	3月 眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／RPG	163
110	3月 ブリガンダインーグランドエディションー	イースリースタッフ	¥6800／S・RPG	
111	3月 クールボーダーズ4	ウエップシステム	¥5800／SPG	123
112	3月 THRASHER SK8(スラッシャーSK8)	ウエップシステム	¥4800予定／SPG	
113	3月 K－1 王者になろう!	エクシング・エンタテイメント	¥5800／SLG	167
114	3月 ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6800／SLG	
115	3月 READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	¥4800／SPG	161
116	3月 プロ麻雀「兵」3	カルチャーブレーン	¥4980／TBL	
117	3月 Tony Hawk's PRO SKATER	サクセス	¥5800／SPG	
118	3月 PJ's Groove	シスコンエンタテイメント	¥4800予定／PZG	
119	3月 ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800／S・RPG	
120	3月 ディスクダービー 名馬をつくろう!!	ダズ	¥5800／SLG	
121	3月 モンスターファームバトルカード	テクモ	¥5800／TBL	156
122	3月 プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6800／SLG	
123	3月 スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定／S・RPG	
124	3月 スーパーロボット大戦α(限定版)	バンプレスト	¥9800／S・RPG	
125	3月 パチスロ帝王5～コングダム・スーパースターダスト2・フライングモモンガ～	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
126	6日 右左(U－SA)	アートディンク	¥3800／PZG	
127	6日 チェス2000	アンバランス	¥6800／TBL	161
128	6日 マル安シリーズ③ ぐっすんおよよ	エクシング・エンタテイメント	¥2800／PZG	
129	6日 絆という名のペンダント With TOYBOX	NECインターチャネル	¥6800／AVG	
130	6日 BEST・WING 同級生麻雀	J・ウイング	¥2800／TBL	
131	6日 プレイで覚えるシリーズ 世界史キーワードでるでる1800	ナガセ	¥2800／ETC	
132	6日 プレイで覚えるシリーズ 日本史キーワードでるでる1800	ナガセ	¥2800／ETC	
133	6日 LATTICE－200EC7－	ヌーサイト	¥5800／STG	
134	13日 タイニーバレット	SCEI	¥5800予定／ACT	
135	13日 雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ	ビスコ	¥1500／TBL	
136	13日 雀じゃん恋しましょセパレート2 恋こいしましょ	ビスコ	¥1500／TBL	
137	20日 ～アートカミオン～双六伝	アフェクト	¥4800／TBL	163
138	20日 華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2800／TBL	
139	20日 われら密林探検隊!!	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5800／SLG	163
140	27日 Super Lite1500 シリーズ Castrol HONDA SuperBike Racing	サクセス	¥1500／RCG	
141	27日 Super Lite1500 シリーズ DEEP FREEZE	サクセス	¥1500／STG	
142	27日 Super Lite1500 シリーズ Hoockey!	サクセス	¥1500／SPG	
143	27日 SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
144	27日 免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5800／SLG	
145	27日 PANDORA MAX SERIES Vol. 3 ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	¥1980／RPG	
146	4月 メタルスラッグX	SNK	¥5800／STG	
147	4月 OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
148	4月 ガイアマスター神々のボードゲーム	カプコン	¥4800／TBL	44
149	4月 遙かなる時空(とき)の中で	コーエー	¥6800／AVG	42
150	4月 遙かなる時空(とき)の中で プレミアムBOX	コーエー	¥8800／AVG	42
151	4月 Wu Tang	サクセス	未定／FTG	
152	4月 Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800／ACT	113
153	4月 まぼろし月夜～月夜野綺譚～	シムス／加賀テック	¥5800／AVG	
154	4月 RAYCRISIS(レイクライシス)	タイトー	¥5800／STG	
155	4月 FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
156	4月 デビルマン	バンダイ	¥5800予定／ACT	
157	4月 BPSザ・チョイス THE NEXT TETRIS	ビーピーエス	¥2800／PZG	
158	4月 着信メロディだもん volume.4	ビング	¥1980／ETC	
159	4月 パカパカパッション2	プロデュース	未定／ETC	

●5月以降発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
160	18日 ～磁石で飛んじゃう!?～ピックスの大冒険	アフェクト	¥4800／ACT	
161	25日 アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～	ESP	¥6800／ETC	
162	25日 Super Lite1500 シリーズ クイズ1	サクセス	¥1500／ETC	
163	25日 Super Lite1500 シリーズ クイズ2	サクセス	¥1500／ETC	
164	25日 Super Lite1500 シリーズ クイズ3	サクセス	¥1500／ETC	
165	5月 ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4800予定／SLG	
166	5月 恋愛麻雀「フェイバリット」	カルチャーブレーン	¥4800予定／TBL	
167	5月 賭博黙示録カイジ	講談社	¥5800／AVG	
168	5月 キミにSteady	シーディーブロス	¥5800／SLG	
169	5月 BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800／S・RPG	
170	5月 星界の紋章	バンダイビジュアル	未定／SLG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　ARPG●アクションロールプレイング　SRPG●シミュレーションロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクションアドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

171	5月	PANDORA MAX SERIES Vol. 4 Catch!～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1980／AVG	
172	5月	マリオネットカンパニー2	マイクロキャビン	未定／AVG	38
173	春	音楽ツクール3	アスキー	未定／ETC	
174	春	スノポケラー	アトラス	未定／ETC	
175	春	ポケラーDX(ピンク)	アトラス	未定／ETC	
176	春	ポケラーDX(ブラック)	アトラス	未定／ETC	
177	春	メカポケラー	アトラス	未定／ETC	
178	春	閉鎖病院	ヴィジット	未定／AVG	
179	春	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス(※参照)	¥7800／RPG	150
180	春	ロックマンDASH2-エピソード2 大いなる遺産-	カプコン	未定／RPG	
181	春	ナイトメアクリーチャーズII	コナミ	未定／ACT	
182	春	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
183	春	ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉	トンキンハウス	未定／RPG	
184	春	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
185	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
186	春	HEIWA Parlor! PRO ドルフィンリングスペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	
187	春	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
188	春	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	バンダイ	¥7800／SLG	
189	春	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
190	春	爆流	フジミック	¥5800／SPG	
191	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	
192	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
193	春	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800予定／TBL	
194	春	キラーバス	魔法	¥5800予定／SPG	
195	6月1日	お水の花道	ポニーキャニオン	¥6800／SLG	
196	6月22日	Super Lite1500 シリーズ おえかきパズル3	サクセス	¥1500／PZG	
197	6月22日	Super Lite1500 シリーズ クロスワード2	サクセス	¥1500／PZG	
198	6月22日	Super Lite1500 シリーズ 数独3	サクセス	¥1500／PZG	
199	6月22日	Super Lite1500 シリーズ ナンクロ3	サクセス	¥1500／PZG	
200	6月	サラリーマン金太郎 The Game	バンダイ	¥3800／AVG	
201	6月	PANDORA MAX SERIES Vol. 5 リストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
202	7月	PANDORA MAX SERIES Vol. 6 闇の蛹(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980／AVG	
203	夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定／AVG	
204	夏	ファイナルファンタジーIX	スクウェア	未定／RPG	
205	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.X THE シューティング	D3パブリッシャー	¥1500／STG	
206	夏	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800／SLG	
207	夏	Lowrider Hop & Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
208	夏	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	
209	秋	チューニングカーレース	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
210	2000年	イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	未定／TBL	163
211	2000年	RPGツクール4	アスキー	¥6800／ETC	
212	2000年	エムブレムサーガ	アスキー	未定／S・RPG	
213	2000年	機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	未定／RPG	
214	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定／SLG	
215	2000年	ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～	コナミ	¥2800／ETC	
216	2000年	カムライ－神来－	ナムコ	未定／RPG	
217	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	
218	2000年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
219	2000年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
220	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
221	来冬	Sister Princess	メディアワークス	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

222	未定	砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～	アイディアファクトリー	未定／RPG	
223	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
224	未定	サクセスストーリー	アルトロン	未定／SLG	
225	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
226	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
227	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
228	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
229	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
230	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
231	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
232	未定	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	カプコン	未定／RPG	152
233	未定	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
234	未定	本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
235	未定	ARKS1000～目指せ!究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
236	未定	アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
237	未定	NHL Blades of Steel 2000	コナミ	¥5800／SPG	
238	未定	エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	
239	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800／ACT	
240	未定	MACROSS PLUS－GAME EDITION－	翔泳社	未定／STG	
241	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
242	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
243	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
244	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
245	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
246	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
247	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
248	未定	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
249	未定	オーバキューン	ナムコ	未定／STG	
250	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
251	未定	PATLABOR THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
252	未定	戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	
253	未定	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
254	未定	エターナル チェイン	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／RPG	
255	未定	ボクシング(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SPG	
256	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	

PlayStation2

●3月発売予定のソフト

257	4日	A列車で行こう6	アートディンク	¥6800／SLG	30
258	4日	スカイサーファー	アイディアファクトリー	未定／SPG	27
259	4日	柿木将棋IV	アスキー	¥6800／TBL	31
260	4日	撞球 ビリヤードマスター2	アスク	未定／TBL	
261	4日	アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	31
262	4日	ストリートファイターEX3	カプコン/アリカ	¥6800／FTG	29
263	4日	決戦	コーエー	¥6800予定／SLG	
264	4日	麻雀大会III ミレニアムリーグ	コーエー	¥4800予定／TBL	
265	4日	実況ワールドサッカー2000	コナミ	オープン／SPG	14
266	4日	ドラムマニア ※専用コントローラ、スタンド同梱	コナミ	オープン／ETC	
267	4日	ストリート麻雀トランス 麻神2	サンソフト	未定／TBL	
268	4日	ステッピングセレクション	ジャレコ	¥6800予定／ETC	
269	4日	FANTAVISION	SCEI	¥5800予定／PZG	16
270	4日	EXビリヤード	タカラ	未定／TBL	
271	4日	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800予定／SPG	28
272	4日	リッジレーサーV	ナムコ	¥6800／RCG	10
273	4日	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	¥6800予定／RPG	20
274	4日	森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL	
275	30日	鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	¥6800／FTG	25
276	3月	劇空間プロ野球	スクウェア	未定／SPG	
277	3月	I. Q REMIX +	SCEI	¥5800予定／PZG	24

●4月以降発売予定のソフト

278	4月	EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	22
279	5月	建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!	アートディンク	未定／ACT	18
280	春	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
281	春	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
282	春	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
283	春	Primal Image(プライマル イメージ)	アトラス	未定／ETC	
284	春	WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
285	春	OSTORY(ラブストーリー)	エニックス	未定／AVG	
286	春	XFIRE(クロスファイア)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT	31
287	春	真・三國無双	コーエー	未定／ACT	
288	春	永世名人IV	コナミ	未定／TBL	
289	春	グラディウスIII&IV～復活の神話～(仮)	コナミ	未定／STG	
290	春	実況パワフルプロ野球7(仮)	コナミ	未定／SPG	
291	春	麻雀やろうぜ!2	コナミ	未定／TBL	
292	春	ドライビング エモーション Type-S	スクウェア	¥6800／RCG	26
293	春	電線(仮)	SCEI	未定／ACT	
294	春	ボクと魔王(仮)	SCEI	未定／RPG	
295	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	
296	8月	マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定／SPG	
297	夏	鬼武者	カプコン	未定／未定	
298	夏	ライゼリート～エフェメラル ファンタジア～	コナミ	未定／RPG	
299	夏	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
300	夏	SPLASH DIVE	SCEI	未定／ACT	
301	夏	UNiSON(仮)	テクモ	未定／ACT	
302	夏	グラップラー刃牙(仮)	トミー	未定／FTG	
303	夏	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	
304	夏	東大将棋 四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
305	秋	チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	¥5800予定／RCG	
306	秋	Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
307	冬	ダーククラウド(仮)	SCEI	未定／RPG	
308	冬	ポポロクロイス物語III(仮)	SCEI	未定／RPG	
309	2000年	Fly HiGH(仮)	ガスト	未定／RCG	
310	2000年	オールスター・プロレスリング	スクウェア	未定／SPG	
311	2000年	チョロQ HG(仮)	タカラ	未定／RCG	
312	2000年	マジカルスポーツ キラーバス2	魔法	未定／SPG	
313	来春	ファイナルファンタジーX	スクウェア	未定／RPG	
314	来夏	ファイナルファンタジーXI	スクウェア	未定／RPG	

●発売日未定のソフト

315	未定	花と太陽と雨と(仮)	アスキー	未定／A・AVG	
316	未定	パニック サーフィン(仮)	アスキー	未定／SPG	
317	未定	ベストプレープロ野球	アスキー	未定／SLG	
318	未定	サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG	
319	未定	プロ麻雀 極 NEXT(仮)	アテナ	未定／TBL	
320	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
321	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
322	未定	新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定／SPG	
323	未定	ファイティング イリュージョン K－1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
324	未定	峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
325	未定	エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／A・RPG	
326	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
327	未定	バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／ETC	
328	未定	BBD2000(仮)	エニックス	未定／SLG	
329	未定	Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／ETC	
330	未定	スノーボード・スーパークロス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／SPG	
331	未定	バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
332	未定	玉繭物語2(仮)	元気	未定／RPG	
333	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
334	未定	上海V(仮)	サンソフト	未定／PZG	
335	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
336	未定	バウンサー	スクウェア	未定／ACT	
337	未定	WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
338	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
339	未定	井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／TBL	
340	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
341	未定	グランツーリスモ2000	SCEI	¥5800予定／RCG	
342	未定	Be On Edge(仮)	SCEI	未定／ETC	
343	未定	L'Arc～en～Ciel(仮)	SME	未定／ETC	
344	未定	立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定／ACT	
345	未定	Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	
346	未定	電車でGO! シリーズ(仮)	タイトー	未定／SLG	
347	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
348	未定	EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
349	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
350	未定	レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定／SPG	
351	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
352	未定	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝(仮)	ナグザット	未定／TBL	
353	未定	500GP(仮)	ナムコ	未定／RCG	
354	未定	BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定／FTG	
355	未定	BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT	
356	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／ACT	
357	未定	パイロットになろう!2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SLG	
358	未定	F－1(仮)	ビデオシステム	未定／RCG	
359	未定	爆流2(仮)	フジミック	未定／SPG	
360	未定	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定／SLG	
361	未定	FX・パイロット(仮)	ローカス	未定／STG	
362	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定／ACT	

※『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』(エニックス)は、5月末日までに発売される予定です。


TAITO
パイロットへの憧れ、
忘れてませんか。
少年の日の夢、
空を翔る日がついにやってきた!
「ジェットでGO!」は、誰もが旅客機の
パイロットを体験できる、ジャンボジェット運転ゲーム。
極限まで実機に近づけたリアルなコクピットや
機体の挙動、抜群の臨場感が、
大きな感動と興奮を呼び覚まします。
電車でGO!でおなじみのタイトーがお贈りする、
新しい運転ゲームの本命、いよいよ登場!
ジャンボジェット運転ゲーム
ジェットでGO!
LET'S GO BY AIRLINER
標準価格 ¥5,800 (税別)
2000.2.3(Thu) TAKE OFF
http://jetdego.taito.co.jp/
株式会社タイトー
振動対応!!
同時発売
¥6,800(税別)
ジェットでGO! コントローラ
ジェットでGO!
■ジャンボジェット運転ゲーム
■CD-ROM 1枚組
■対応人数:1人
■予価5,800円(税別)
■プレイステーション用
■ポケットステーション対応
■メモリカード:1ブロック
■2000年2月3日(木)発売
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
家庭用ゲームに関するお問い合わせは 〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田西1-16-28
タイトーお客様係 TEL:045-593-7115(受付時間 月〜金 13:00〜17:00)
"PS"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation" は同社の商標です。


PlayStation



電撃PlayStation Vol.135

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年2月25日発行（隔週金曜日発行）第6巻第5号通巻131号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

定価490円
本体467円

T1124604020499

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24604-2／25

